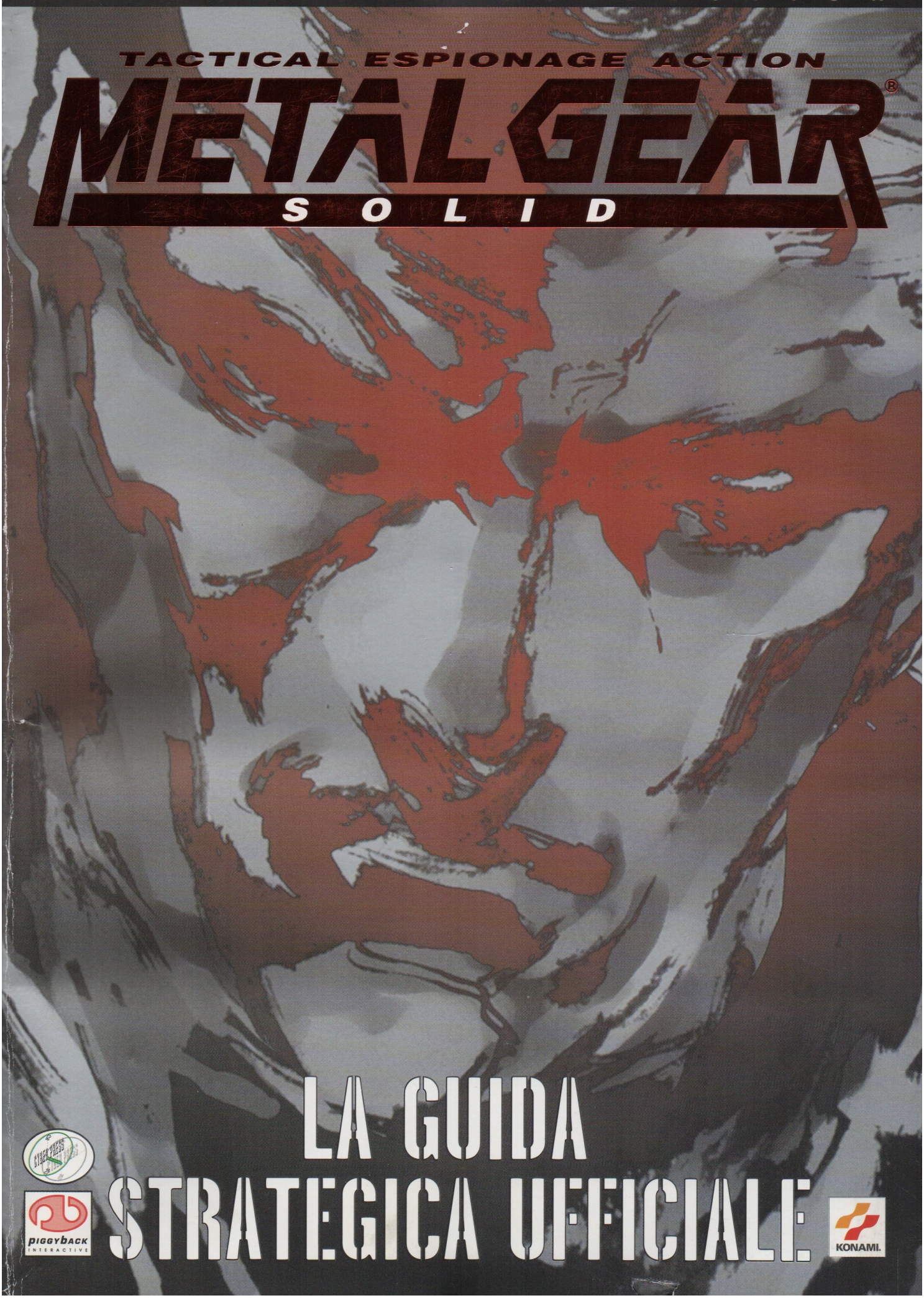
AUTHORISED COLLECTION

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID



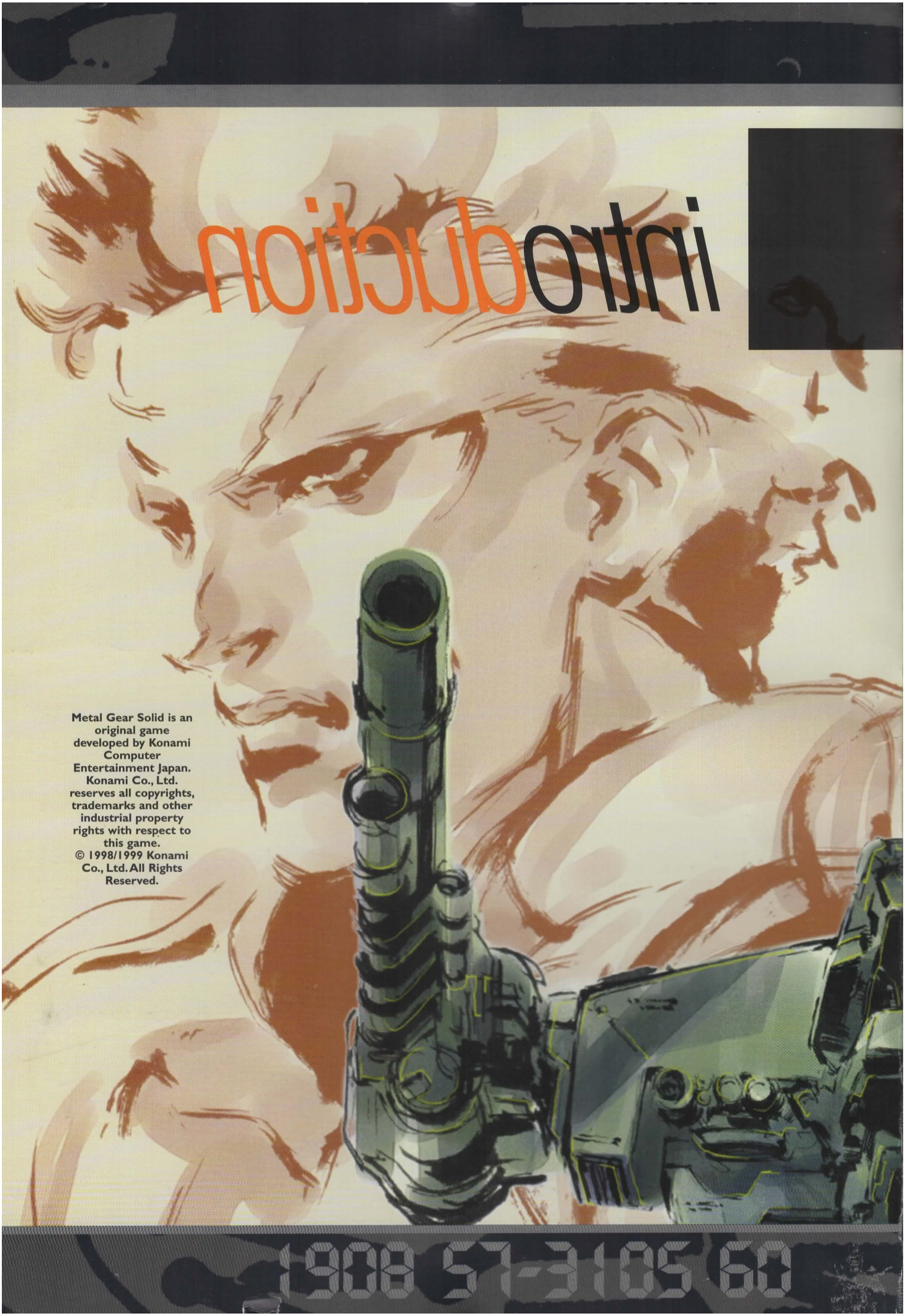
LA GUIDA STRATEGICA UFFICIALE

CYBERPRESS

PIGGYBACK INTERACTIVE

KONAMI

introduction



Metal Gear Solid is an original game developed by Konami Computer Entertainment Japan. Konami Co., Ltd. reserves all copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.
© 1998/1999 Konami Co., Ltd. All Rights Reserved.

introduction

introduzione

METAL GEAR (per l'MSX2) è stato il primo gioco che ho creato dopo essere entrato nell'industria dei videogiochi, il mio debutto. È uscito nel 1987, per cui facendo i conti, sono ormai 12 anni che mi occupo di questo settore: in questo periodo di tempo, il mercato e le tecnologie sono enormemente cambiati. Anche le console hanno visto crescere in modo quasi incredibile la loro potenza: se compariamo alla grafica 2D di bassa qualità del primo **METAL GEAR** il nuovo titolo in 3D (che utilizza poligoni in tempo reale in ogni sua fase), ci accorgiamo che oggi si può ricreare una realtà molto più dettagliata e complessa, inserendovi tra l'altro un quantitativo di informazioni enormemente maggiore. Inoltre, oltre all'innegabile evoluzione delle capacità dell'hardware, credo di essermi in qualche modo 'evoluto' anche io, grazie alla creazione di Snatcher e Policenauts: in questo senso penso di poter dire che il nuovo **METAL GEAR SOLID** è una raccolta di tutta la mia esperienza e di quanto ho imparato nel corso della mia vita di creatore di giochi.

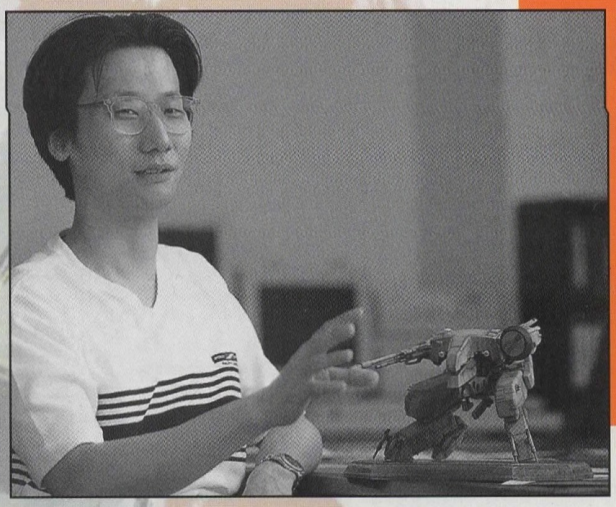
Quello del gioco cinematico, simile a un film, è un concetto di cui personalmente parlo fin dai giorni del **METAL GEAR** in grafica bidimensionale: ora, grazie alla potenza delle macchine a 32 bit, è stato finalmente possibile eseguire dei filmati in computer grafica di qualità cinematografica su una normale console. Nello stesso tempo moltissimi giochi hanno preso a mostrare questi filmati renderizzati in CG, all'inizio e alla fine: questo non è però stato l'approccio che ho deciso di utilizzare in **METAL GEAR SOLID**. Il concetto che io inseguo è quello di vivere un film, vale a dire la creazione di un'esperienza di gioco strutturata in moto tale da permetterti di prendere parte alla pellicola: una cosa molto diversa dalla tendenza oggi dominante, che vede un continuo miglioramento della qualità dei filmati, mostrati a scopo puramente decorativo. **METAL GEAR SOLID** è invece un titolo che ha avuto come obiettivo l'incorporazione dei filmati nell'azione di gioco, senza nessuna incongruenza.

L'unione dei filmati e del gioco viene spesso paragonata a quella di acqua e olio: in pratica, viene ritenuta impossibile, perché sono elementi diversi e di dimensioni differenti. Come prova di questo fatto, in effetti, ci sono gli innumerevoli titoli che si limitano a collegare i filmati alle sezioni di gioco. Io ritengo, però, che grazie alle tecnologie digitali sia possibile fondere acqua e olio, al livello molecolare: questo, secondo me, sarà il prossimo grande passo in avanti dell'industria dei videogiochi. Creando tutti gli elementi (storia, tema, direzione, angolazioni delle telecamere, illuminazione, eccetera) in modo digitale, inserendoli tutti nel gioco e quindi unificandoli, si completa la fusione tra azione di gioco e filmato. Questa sorta di fusione digitale è stata la sfida che abbiamo affrontato con **METAL GEAR SOLID**: anche se il titolo è e rimane un gioco, il giocatore può anche vivere un'esperienza molto simile a un film, con l'illusione e l'eccitazione di esserne uno dei protagonisti. **METAL GEAR SOLID** è un esempio di quello che io spero sia il futuro del divertimento digitale.

Dalla prima giornata di pianificazione del gioco sono ormai passati più di quattro anni e mezzo; dopo il primo anno, dedicato agli esperimenti di programmazione, è iniziato lo sviluppo vero e proprio del prodotto. Il trasferimento dal Giappone occidentale a Tokyo, la creazione della Konami Computer Entertainment Japan (KCE Japan), il reclutamento della squadra, l'istruzione degli sviluppatori più giovani... piuttosto che concentrarci semplicemente sulla nascita del gioco, abbiamo dovuto prima occuparci della creazione di tutto il sistema che lo avrebbe reso possibile. Tutto ciò ha reso le cose molto difficili: ci sono stati momenti in cui non sapevamo come procedere e siamo stati molto, molto vicini ad arrenderci.

Ora però, grazie all'impegno totale di tutta la squadra, il gioco è completo. Ritengo quasi un miracolo che abbiano avuto la forza di seguirmi fino a dove siamo arrivati.

Per concludere, vorrei esprimere il mio ringraziamento anche a mia moglie e a mio figlio, che mi hanno dato forza con il loro affetto negli anni dello sviluppo, in cui sono stato un padre che non ha certo passato il tempo necessario con la sua famiglia.



HIDEO KOJIMA, KCE JAPAN

editoriale

La Guida Strategica Ufficiale di Metal Gear Solid è un accessorio indispensabile per tutti quei giocatori che vogliono addentrarsi a fondo nell'esperienza di gioco di Metal Gear. Essa ti fornisce tutti gli elementi necessari per comprendere a fondo Metal Gear Solid. Oltre a una guida completa ed esaustiva di tutti e 23 i livelli dell'ultima avventura del Metal Gear, contiene una serie praticamente infinita di informazioni sui diversi componenti del gioco che vanno a comporre il mondo di Metal Gear Solid. Leggendola ti potrai immergere completamente in questo gioco sensazionale, sfruttando appieno tutte le opzioni che mette a tua disposizione, anche le più nascoste.

Questa guida strategica comincia con una narrazione dell'intera saga del Metal Gear, iniziata oltre undici anni fa con la sua prima incarnazione su computer MSX2; descrive l'incredibile successo ottenuto dal gioco e il procedimento che lo ha portato a sfruttare le più avanzate tecnologie oggi disponibili sulla console PlayStation. Nelle sue pagine troverai tutti i dettagli necessari per portare a compimento con successo la tua missione, superando tutti gli ostacoli e i pericolosi avversari che ti troverai ad affrontare.

Per prepararti al tuo pericolosissimo incarico ti potrai addentrare nel mondo di Metal Gear Solid, leggendo un breve resoconto degli antefatti che hanno portato alla situazione che trovi all'inizio del gioco. Una volta letto dovresti passare all'analisi dei dati e delle informazioni top secret relative ai personaggi coinvolti nella vicenda, in modo da non trascurare il loro ruolo nel gioco. Per esempio, non sarebbe certo un'idea molto saggia quella di affrontare Psycho Mantis o Revolver Ocelot senza avere un'idea precisa della loro storia e delle loro abilità. Lo stesso discorso vale anche per i tuoi alleati, tra i quali si contano il Colonnello Campbell e la dottoressa Naomi Hunter, sempre in contatto con te tramite il Codec.

Solid Snake utilizza moltissime armi ed equipaggiamenti, che spaziano dai lanciamissili a un cercamine: per essere sempre pronto ad affrontare il combattimento (armato o meno), nelle pagine di questa guida trovi una dettagliata descrizione tecnica di ogni singolo oggetto, che ti svela anche dove lo puoi trovare e in quale situazione lo devi usare per ottenere la massima efficacia. È inoltre presente un capitolo dedicato alle migliori tecniche di combattimento o di evasione dei nemici: ricorda però che le guardie e le sensibili telecamere sono solamente due dei molti sistemi di sorveglianza che dovrai superare.

L'allenamento in realtà virtuale (RV) è assolutamente indispensabile per imparare a dominare le azioni necessarie per risolvere le situazioni del gioco. I consigli che troverai in questa guida ti permetteranno di intraprenderlo senza difficoltà, preparandoti così al meglio per il compito che ti attende. Oltre alle raccomandazioni tecniche per ogni singolo livello dell'addestramento RV, è presente una mappa 3D che ti mostra la traiettoria ideale per completare ogni nuova sfida che ti viene proposta.

Dopo l'addestramento RV, tutti i livelli del gioco sono minuziosamente trattati dalla Guida Strategica, con almeno una mappa 3D che illustra gli oggetti e gli equipaggiamenti che vi puoi trovare e i vari elementi che possono rappresentare una minaccia. Oltre al testo, quantomeno essenziale, sono inoltre presenti molte immagini, per illustrare visivamente i punti chiave dell'azione o per darti indicazioni su come raggiungere l'obiettivo. Anche per i numerosi duelli con i diversi boss del gioco è sempre descritta una tecnica raccomandata, che ti guida passo per passo nel combattimento: in alcuni casi troverai anche una tecnica alternativa, che potrebbe rivelarsi più adatta al tuo stile di combattimento o al livello di difficoltà al quale hai deciso di affrontare la missione (ce ne sono quattro: facile, normale, difficile ed estremo). La tua scelta apporterà alcune modifiche al gioco, per esempio al numero di oggetti disponibili o alla difficoltà che incontrerai per sconfiggere i boss dei livelli. Con difficoltà difficile o estrema, per esempio, dovrai farti strada attraverso l'ambiente di gioco senza poter contare sul radar. Tieni presente che questa guida, anche se rimane applicabile in tutte le situazioni, è stata scritta giocando il gioco con difficoltà normale.

Avrai anche la possibilità di raccogliere le prove di alcuni fenomeni paranormali: potrai farlo scattando fotografie a numerosi fantasmi presenti nel gioco, usando la tua speciale macchina fotografica. Più avanti nella guida troverai descritta l'esatta posizione di ogni fantasma. Leggendo tutte informazioni classificate capirai come, avanzando nel gioco, ti sarà possibile ammirare delle scene di intermezzo aggiuntive, ottenere nuovi oggetti e imparare a usare gli equipaggiamenti standard in modo più 'creativo' (come la macchina fotografica per fotografare i fantasmi che infestano la base nella quale ti devi infiltrare).

Tutti gli elementi che ti abbiamo appena descritto, che vanno a comporre questa guida, sono stati pensati per garantirti un'esperienza di gioco altrimenti inarrivabile.

1908 57-3105 60

1908 57-3105 60-1306 80

SOMMARIO

PAGINA 006 METAL GEAR - un'appassionante saga lunga undici anni
PAGINA 010 la terra bianca AI CONFINI DEL MONDO
PAGINA 012 i protagonisti PRINCIPALI
PAGINA 026 INVENTARIO - armi e accessori
PAGINA 031 INVENTARIO - sommario
PAGINA 032 INVENTARIO - oggetti
PAGINA 038 tecniche di infiltrazione ED EVASIONE
PAGINA 040 tecniche di COMBATTIMENTO
PAGINA 042 ALLENAMENTO RV
PAGINA 054 I LIVELLI
PAGINA 054 1 - IL MOLO
PAGINA 057 2 - L'ELIPORTO
PAGINA 062 3 - I CONDOTTI DI VENTILAZIONE
PAGINA 064 4 - L'HANGAR 1
PAGINA 068 5 - LA CELLA - B1
PAGINA 072 6 - L'ARMERIA - B2
PAGINA 076 7 - IL CANYON
PAGINA 078 8 - CENTRO TESTATE 1
PAGINA 080 9 - CENTRO TESTATE B1
PAGINA 082 10 - CENTRO TESTATE B2
PAGINA 089 11 - LA CAVA
PAGINA 091 12 - IL PASSAGGIO SOTTERRANEO
PAGINA 093 13 - LA SALA MEDICA
PAGINA 096 14 - LA TORRE DI COMUNICAZIONE A
PAGINA 102 15 - LA TORRE DI COMUNICAZIONE B
PAGINA 106 16 - IL NEVAIO
PAGINA 109 17 - L'ALTOFORNO
PAGINA 113 18 - IL MONTACARICHI
PAGINA 116 19 - IL MAGAZZINO
PAGINA 118 20 - IL MAGAZZINO NORD
PAGINA 120 21 - BASI SOTTERRANEE
PAGINA 126 22 - LINEA DI RIFORNIMENTO
PAGINA 130 23 - LA VIA DI FUGA
PAGINA 134 DOCUMENTI classificati
PAGINA 140 la galleria dei FANTASMI
PAGINA 146 CREDITI

sommario

1306-80

METAL
un'appassionante *lunga undici*

Hideo Kojima. Per ogni vero videogiocatore, basta questo semplice nome per evocare dei giochi davvero mitici, prodotti sotto la sapiente guida della Konami. Metal Gear, Snatcher, Policenauts: tre differenti tipi di gioco, tre concetti unici, tre grandi successi. Essi sono stati tutti e tre diretti da Hideo Kojima, che è sempre riuscito a miscelare alla perfezione al loro interno elementi di azione e avventura, unendoli in una storia drammatica. Il primo Metal Gear che apparve in Europa uscì per il NES, dieci anni fa.

Un nuovo genere di gioco

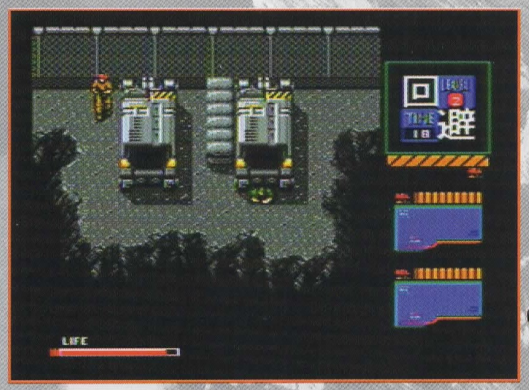
Il primo Metal Gear è apparso in Giappone nel Luglio del 1987 su MSX2, un formato di computer domestico che in quel periodo era particolarmente affermato nella nazione del sol levante. Il prodotto venne in seguito convertito per la console Nintendo NES. Con questo primo titolo della serie mister Kojima introdusse nei giochi d'azione un nuovo, affascinante elemento: lo spionaggio. A prima vista il gioco sembrava la classica combinazione di azione e avventura, con l'aggiunta di una visuale aerea: il giocatore, nei panni di Solid Snake, doveva infiltrarsi in una poderosa fortezza in mano a dei terroristi, situata in una nazione chiamata Outer Heaven. Oltre alla tecnica e alla trama, però, quel gioco conteneva una nuova idea: per infiltrarsi infatti occorreva ben più della semplice violenza, servivano disciplina, pazienza e la giusta tattica. Proprio questo nuovo concetto permise a

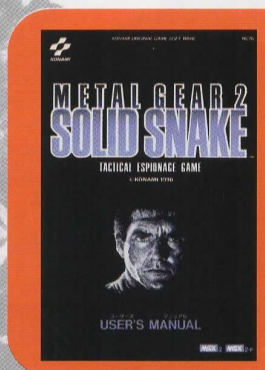
Immagini del primo Metal Gear pubblicato per MSX 2 in Giappone nel lontano 1987.

mister Kojima di creare il primo Metal Gear: nel suo nuovo stile di gioco il giocatore si doveva muovere rasente alle pareti, doveva analizzare la posizione del nemico per ucciderlo il più discretamente possibile e, nel frattempo, non doveva essere scoperto dalle guardie, che dovevano comunque vederlo prima di fare scattare l'allarme. Una volta scoperto, un intero esercito di soldati accorreva per uccidere lo sfortunato agente segreto: per sfuggire alla minaccia doveva nascondersi, per un breve periodo di tempo, in un luogo sicuro. Ti basti sapere che Metal Gear è stato uno dei titoli più venduti in Giappone verso la fine degli anni ottanta, un clamoroso successo la

GEAR.

saga anni





Immagini della versione Nintendo NES del primo Metal Gear.

cui fama continuò a crescere anche grazie all'uscita della versione per Nintendo NES, sei mesi dopo quella originale. Gli americani, come pure gli europei, apprezzarono anch'essi questo gioco giapponese basato sull'intrigo. Dopo questo enorme successo, la Konami decise di pubblicare un secondo Metal Gear, Snake's Revenge, in formato NES. Lo sviluppo di questo nuovo progetto non venne diretto da mister Kojima e il risultato fu che il suo standard qualitativo risultò inferiore a quello del suo predecessore. In effetti al giocatore veniva offerto un semplice gioco di azione-avventura, senza spionaggio, senza misteri, senza dramma. Un titolo che venne rapidamente dimenticato dagli appassionati di Metal Gear. Nel 1990 mister Kojima ha diretto il secondo progetto Metal Gear, Metal Gear 2: Solid Snake; la prima versione a uscire fu ancora una volta quella per MSX2, che mise in mostra una tecnologia davvero all'avanguardia per quei tempi.

Metal Gear 2: un ulteriore sviluppo del concetto

L'MSX2 a quell'epoca disponeva di soli quattro canali sonori, una limitazione che gli sviluppatori della Konami riuscirono ad aggirare grazie a una cartuccia sonora con sedici canali. Le musiche e gli effetti sonori di Metal Gear 2 erano, pertanto, davvero sensazionali per quei tempi. Mister Kojima e la sua squadra erano fortemente intenzionati a sviluppare a fondo il concetto di Metal Gear: gli conferirono infatti più profondità, che risultava in un prodotto davvero molto appagante (con un minimo di 20 ore di gioco). I progettisti e i

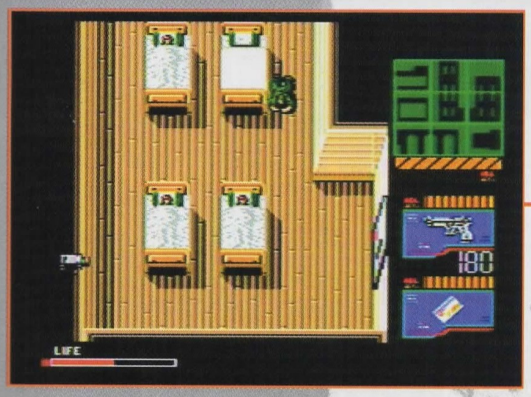
METAL GEAR, un'appassionante saga lunga undici anni

Immagini di Metal Gear 2 pubblicato per MSX 2 in Giappone nel 1990.

programmatori aggiunsero la modalità di allerta e misero a disposizione del giocatore armi ed equipaggiamenti vari; svilupparono inoltre le trasmissioni via radio, il che voleva dire che il giocatore poteva selezionare manualmente un canale (lasciandosi peraltro andare alle informazioni non ufficiali...), e il concetto di evasione: in alcune situazioni un giocatore poteva accedere a un ingresso segreto solamente seguendo un soldato nemico, senza attaccarlo e senza farsi scoprire. Questo secondo titolo diretto da mister Kojima riscosse di nuovo un grande successo, nonostante non sia mai stato convertito per nessun'altra piattaforma e non sia stato nemmeno pubblicato né negli Stati Uniti né in Europa (questo perché l'MSX2 non era ufficialmente distribuito in questi territori). Il gioco venne apprezzato solamente da alcuni fortunati possessori di MSX2 importati, che bastarono però per diffondere la leggenda di Metal Gear 2 su tutta la faccia del pianeta. Anche se Metal Gear era stato un ottimo successo in Giappone, gli anni seguenti non videro la pubblicazione di un suo seguito... questo perché, in realtà, la Konami aveva spinto già ai suoi limiti la tecnologia esistente. Mister Kojima avrebbe potuto creare una nuova versione del gioco per le console a 16 bit, ma il suo desiderio era quello di creare un vero gioco di spionaggio, offrendo nel contempo al giocatore un'esperienza grafica quanto più possibile vicina alla realtà: l'MSX e le console dell'inizio degli anni novanta erano troppo limitati per le sue idee. L'arrivo sul mercato della PlayStation gli ha però finalmente permesso di realizzare il suo sogno: ha potuto finalmente sviluppare un titolo Metal Gear in 3D, utilizzando delle angolazioni di ripresa evocative per appassionare emotivamente il giocatore. Il risultato è clamoroso: un prodotto rivoluzionario, che ha richiesto ben quattro anni e mezzo di sviluppo (l'inizio del progetto, infatti, risale al 1994). Durante una recente intervista, Hideo Kojima ha annunciato che, nonostante le capacità della PlayStation, molte sue idee hanno dovuto essere abbandonate durante lo sviluppo, aggiungendo che spera di poter presentare un nuovo titolo basato sul Metal Gear nel giro di pochi anni, su una nuova e più potente console. Perché no?

Metal Gear, la storia

L'anno è il 1995. Esiste una piccola nazione, chiamata Outer Heaven, che si trova circa duecento chilometri a nord di Salzburg, in Sud Africa. Nei recessi di questa regione un mercenario senza scrupoli ha creato una fortezza impenetrabile, all'interno della quale scienziati e ingegneri sono al lavoro per creare l'arma finale, capace di alterare severamente il rapporto dei poteri sulla superficie terrestre. Il compito di impedire tutto ciò venne affidato a una squadra speciale, la FOXHOUND, e la missione venne affidata a un uomo di nome Gray Fox, che ricevette il nome in codice di Intrude N313. Alcuni giorni dopo l'inizio dell'operazione, i contatti con Gray Fox si interruppero: tutto quello che si riuscì a decifrare del suo ultimo messaggio furono due parole... Metal Gear... Venne immediatamente inviato un secondo operativo per infiltrarsi nella base dei mercenari: il suo nome era Solid Snake. Egli riuscì a ritrovare Gray Fox e a raccogliere importanti informazioni sul Metal Gear, che si rivelò essere un enorme carro da battaglia armato con missili nucleari. Nel compimento della sua missione Solid Snake riuscì a salvare il creatore del Metal Gear, il dottor Petrovich Madnar, che era stato costretto a collaborare contro la sua volontà dai mercenari. Grazie al suo aiuto, Solid Snake venne a conoscenza dei punti deboli del Metal Gear e fu in grado di distruggere quella letale e



temibile arma. In seguito l'agente ebbe la sgradita sorpresa di scoprire che l'uomo che tirava le fila dell'intero progetto Metal Gear altri non era che il suo diretto superiore, Big Boss, il comandante supremo della FOXHOUND: in seguito all'incontro con il traditore, Solid Snake si ritrovò impegnato in un furioso duello. Nella scena finale Solid Snake, esausto e ferito, abbandona la base dei mercenari distrutta, lasciando dietro di sé Big Boss ormai morente.

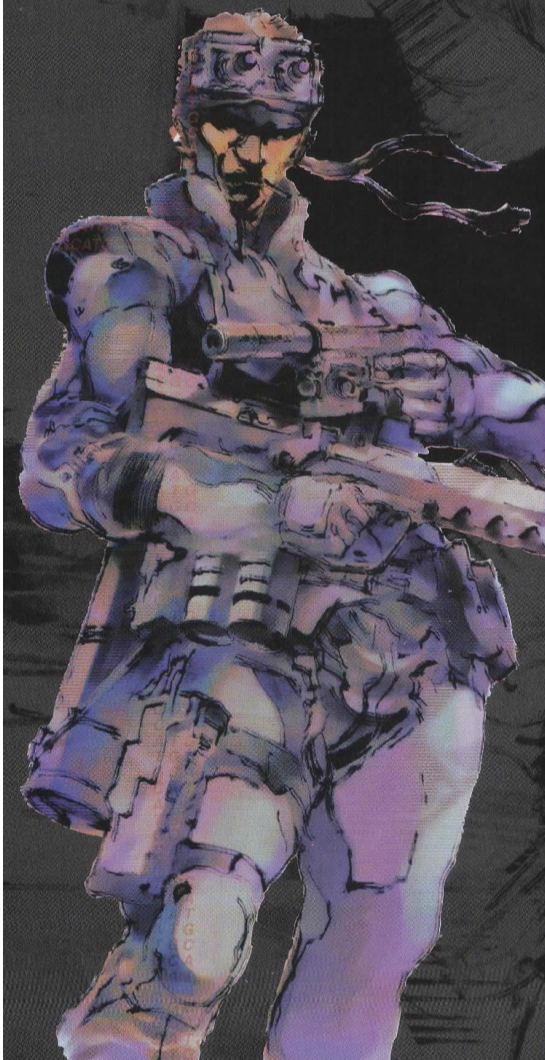
Metal Gear 2: Solid Snake

L'anno è il 1999: il dottor Kio Marv, un brillante ricercatore, ha creato una sostanza di nome Oilix, che viene usata per la raffinazione del petrolio grezzo, aumentandone incredibilmente la produttività. Purtroppo lo scienziato viene rapito da un gruppo paramilitare chiamato Zanzibar, con la base in uno sperduto luogo dell'Asia centrale, in uno stato militare indipendente di nome Zanzibarland. Una volta in possesso della formula dell'Oilix, Zanzibar ha dichiarato la sua supremazia politica e militare sull'intero mondo, trasformandosi in una formidabile potenza. Anche se ormai Solid Snake si è ritirato dal servizio, trasferendosi nelle desolate e selvagge lande del Canada in un'esistenza solitaria, il nuovo comandante della FOXHOUND ha deciso di richiamarlo per affidargli una pericolosa missione: infiltrarsi in Zanzibarland, una cosa quasi impossibile, anche considerato che esiste la possibilità di doversi scontrare per la seconda volta con il Metal Gear.

I progetti di quest'ultimo, infatti, furono sottratti dalle rovine di Outer Heaven, permettendone così la ricostruzione. Man mano che la sua missione procede, Solid Snake scopre che il suo vecchio compagno della FOXHOUND, Gray Fox, è il comandante dei mercenari dello Zanzibar: ancora una volta però lo straordinario agente segreto riesce a superare la sfida, uccidendo Gray Fox e recuperando la formula dell'Oilix prima di scontrarsi nuovamente con Big Boss (che era alla fine sopravvissuto alla battaglia di Outer Heaven ed è la mente al governo di Zanzibarland). Dopo la missione in Zanzibar, Solid Snake scompare nuovamente, stavolta nelle innevate distese dell'Alaska... ed è da qui che comincia la storia del terzo Metal Gear, su PlayStation.

LA TERRA bianca

LA POLITICA DI CONTINUO SVILUPPO DI ARMI NUCLEARI SEMPRE PIÙ NUMEROSE E POTENTI, SEGUITA DALLE GRANDI POTENZE, NASCE DALLA LORO PAURA DI UNA LA GUERRA GLOBALE. GLI STATI UNITI SONO PIÙ AVANZATI DEI LORO RIVALI IN MOLTISSIMI CAMPI DELLA TECNOLOGIA MILITARE, SPENDENDO MILIARDI DI DOLLARI OGNI ANNO NELLE RICERCHE SULLE NUOVE ARMI. L'ULTIMO PROGETTO AMERICANO RIGUARDA LA CREAZIONE DI UNA NUOVA GENERAZIONE DI VEICOLI DA COMBATTIMENTO ARMATI: LA STRUTTURA SEGRETA CHE OSPITA QUESTO STRUMENTO DI DISTRUZIONE DI MASSA SI TROVA IN UN'ISOLA AL LARGO DELLA COSTA DELL'ALASKA. IN QUESTO CENTRO DI MASSIMA SICUREZZA È IN CORSO UNA CRISI; I PIÙ FEROCI TERRORISTI DEL PIANETA HANNO OCCUPATO LA BASE, PONENDO UN ULTIMATUM DI 24 ORE AL GOVERNO STATUNITENSE PER SODDISFARE LE PROPRIE RICHIESTE. IN CASO CONTRARIO, COMINCERANNO A LANCIARE ARMI ATOMICHE.



L'Alaska è conosciuta per le sue condizioni climatiche estreme e per la sua topologia irregolare. Fino all'arrivo della tecnologia contemporanea, questi vasti territori hanno subito ben pochi cambiamenti da parte dell'uomo moderno. Rispetto alle popolazioni indigene, l'uomo occidentale è arrivato solamente di recente spinto da due motivi fondamentali: primo, la recente scoperta dell'oro nero nel fiume Swanson e nella penisola di Kenai ha attratto gli interessi di numerose compagnie petrolifere. Secondo, il governo statunitense si è reso conto del vantaggio strategico rappresentato dalle avverse condizioni atmosferiche e dal territorio ostile di questa immensa regione, che ha consentito la costruzione di basi militari segrete.

Una struttura di massima sicurezza

L'isola Shadow Moses, che si trova nell'arcipelago delle Fox in Alaska, è la sede di una delle più segrete basi militari. Ufficialmente si tratta di un centro di stoccaggio di testate nucleari superate, ma in realtà è un centro di test per tutti i sistemi d'arma più avanzati. Vista l'estrema delicatezza delle operazioni che vi si svolgono, la base sull'isola Shadow Moses è estremamente protetta, per impedire qualsiasi forma di intrusione: gli scienziati e i tecnici che vi lavorano possono pertanto condurre le loro ricerche in assoluta sicurezza. Vista anche la natura della base, una vera e propria fortezza naturale, la minaccia principale da evitare è considerata quella di un'infiltrazione anfibia.

Il progetto nero del Pentagono

Il Metal Gear è attualmente il progetto segreto prioritario, quello a cui si dedica la maggior parte del personale della base. Si tratta di un robot da combattimento, sviluppato in collaborazione con la ArmsTech Inc., ritenuto il futuro dominatore del combattimento nucleare. Questa macchina di morte, con il nome in codice di Metal Gear Rex, è l'unica arma al mondo che può lanciare un missile nucleare a lungo raggio in grado di volare a bassa quota verso il proprio bersaglio. Sono già stati eseguiti tre lanci di prova, per verificare a fondo le sue reali capacità di combattimento, e un quarto lancio è necessario prima di poter iniziare la produzione in serie del robot. Il Metal Gear Rex è considerato il progetto top-secret più riservato dell'esercito americano ed è per questa ragione che qualsiasi informazione a suo riguardo è assolutamente inaccessibile: il governo, nel caso, negherebbe totalmente di essere a conoscenza della sua esistenza.

Le forze speciali Next Generation arrivano al centro di stoccaggio delle armi nucleari

Diversi squadroni di soldati genetici, sotto il comando di membri della **FOXHOUND**, sono stati inviati sull'isola Shadow Moses per partecipare al test finale del Metal Gear. La maggioranza dei soldati genetici è priva di esperienza di combattimento e può contare solamente su un addestramento in realtà virtuale a Fort Knox, ma essi sono stati tutti sottoposti a terapia genetica, mediante l'innesto dei geni dei perfetti combattenti. I membri delle forze Next Generation sono il prodotto, in sostanza, di una manipolazione genetica volta alla creazione del soldato perfetto e questo garantisce loro un grande vantaggio anche durante uno scontro con avversari con molta più esperienza di loro.

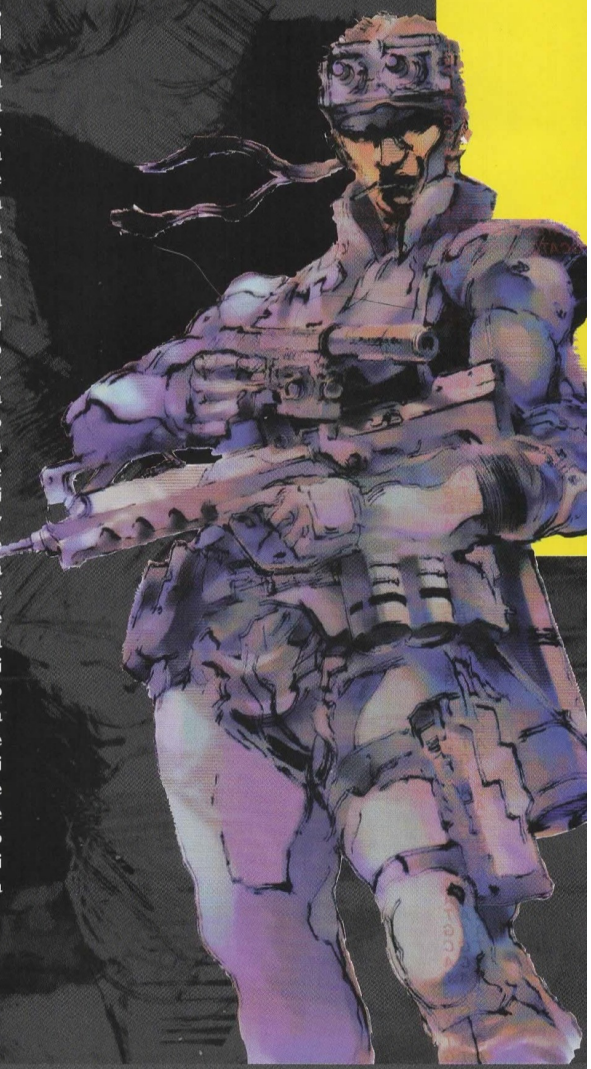
ai confini del mondo

Il tradimento della squadra speciale FOXHOUND

Nonostante l'elevato livello di sicurezza, la struttura è stata conquistata da un gruppo di terroristi; essi non hanno avuto difficoltà a infiltrarsi, perché coloro che ora controllano la base si trovavano già lì. I membri dell'unità speciale **FOXHOUND**, inviati per addestrare e osservare i soldati genetici durante i test del Metal Gear, sono infatti le menti di quest'attentato. Ironicamente, la **FOXHOUND** è un'unità operativa creata dalle Nazioni Unite per eliminare la minaccia del terrorismo internazionale... L'efficacia del gruppo, in effetti, è fuori discussione. Il genio dietro all'operazione è inoltre proprio il comandante della **FOXHOUND**, Liquid Snake: al suo fianco si sono schierati cinque tra i più esperti agenti della squadra speciale, vale a dire Psycho Mantis, Sniper Wolf, Decoy Octopus, Vulcan Raven e Revolver Ocelot. Ognuno di questi sottoposti di Liquid Snake può contare su una particolare abilità fisica o psichica, che lo rende più letale di qualsiasi altro soldato esistente. I loro talenti spaziano dal controllo mentale **ESP**, all'inganno e al combattimento con armi da fuoco. Psycho Mantis, per esempio, è in grado di leggere la mente altrui e ha così indotto i soldati genetici a ribellarsi e a obbedire agli ordini dei terroristi. Il più pericoloso di tutti è però senza dubbio Liquid Snake, famoso per aver sempre portato a termine, a qualsiasi costo, le missioni che gli venivano affidate. Il suo ultimatum al governo degli Stati Uniti è il seguente: se entro 24 ore dalla richiesta non gli verranno consegnate le spoglie mortali di Big Boss, lancerà un missile con testata nucleare.

Solid Snake, l'ultima speranza

Nella necessità di fronteggiare questa situazione senza precedenti, il Pentagono ha messo il dipartimento di sicurezza in allarme rosso: l'esercito, la marina, le forze aeree e i Marine sono pronti ad assalire in qualsiasi istante l'isola di Shadow Moses. Vista la pericolosità dei terroristi, testimoniata dal loro passato al servizio delle Nazioni Unite, Jim Houseman, il segretario della difesa, ha però optato per un'altra soluzione: piuttosto che puntare tutto su un attacco massiccio, ha deciso di inviare un agente speciale per infiltrarsi all'interno della struttura. Esercitando tutta la sua autorità, Jim Houseman ha contattato Roy Campbell, l'ex-comandante dell'unità **FOXHOUND**, ordinandogli di rintracciare il più esperto veterano della **FOXHOUND**, Solid Snake. Costui, che si è ormai ritirato dalla vita militare, è il massimo esperto in ogni tecnica d'infiltrazione; la sua reputazione è conosciuta ed egli è noto come l'uomo in grado di rendere possibile l'impossibile. Roy Campbell, grazie al solido legame di amicizia che lo lega da sempre a Solid Snake, è riuscito a convincere l'agente speciale ad accettare l'incarico. Solid Snake, una leggenda vivente per qualsiasi combattente, ha il massimo rispetto dai propri alleati e provoca il terrore più profondo nel cuore dei nemici. Nel suo tentativo di fermare la pazzia di Liquid Snake e del suo gruppo si troverà ad agire da solo e in condizioni estreme: lo attendono ostacoli e avversari molto più ardui di quelli che ha affrontato fino ad oggi.



SOLID SNAKE

RUOLO NEL GIOCO

IL COLONNELLO ROY CAMPBELL HA RICHIAMATO DI NUOVO SOLID SNAKE DALLA SUA VITA SOLITARIA, QUESTA VOLTA PER INFILTRARSI NELL'ISOLA SHADOW MOSES.

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Un combattente d'élite, perfettamente addestrato, con una particolare propensione per il paracadute, le immersioni, il free climbing, le discese a corda doppia, le armi da fuoco a corto e medio raggio e diversi tipi di combattimento corpo a corpo.

IN BREVE

Solid Snake è un operativo della FOXHOUND, dotato di un quoziente intellettivo pari a 180. È in grado di parlare fluentemente 6 lingue e ha ottenuto una reputazione leggendaria in seguito alle proibitive missioni affrontate durante le crisi di Outer Heaven (1995) e di Zanzibar (1999).

DATI STORICI

L'uomo che rende possibile l'impossibile: è in grado di infiltrarsi ovunque e in qualsiasi situazione. Solid Snake è colui che ha dato credibilità internazionale alla squadra speciale FOXHOUND, grazie al suo successo nella risoluzione della crisi di Outer Heaven. Non molto tempo dopo quegli eventi si è volontariamente ritirato dal gruppo, entrando a far parte della Central Intelligence Acency in qualità di agente segreto operativo non ufficiale. La sua luna di miele con la CIA non è però durata a lungo, a causa del diverso modo di concepire gli incarichi; Snake si trovò in breve a combattere i sistemi con i quali la CIA conduceva le proprie operazioni. In seguito Solid Snake trascorse alcuni anni operando come mercenario, prima di abbandonare tutto per ritirarsi nella selvaggia natura delle montagne canadesi, per trovare la pace dentro di sé. Qui è stato contattato dal suo vecchio comandante, Roy Campbell, che lo ha convinto a tornare in azione durante l'operazione in Zanzibar. In questa missione Solid Snake si infiltrò e distrusse lo stato militare dello Zanzibar: una volta conclusa, egli ritornò immediatamente alla sua vita solitaria, raggiungendo la zona dei Twin Lakes nelle catene montuose dell'Alaska.

ANEDDOTI

Solid Snake viveva una vita molto frugale nelle montagne dell'Alaska, un'esistenza elementare basata sul nutrimento con la flora e la fauna locale (la sua preferenza andava ai mirtilli e ai salmoni che raccoglieva e pescava). La sua unione con l'ambiente che lo circondava era tale che era un tutt'uno con esso, diventando un maestro della sopravvivenza in quell'ambiente ostile. Solid Snake ha sofferto di disordini da stress post-traumatico (PTSD), provocato dalla sua carriera militare. Le sue esperienze estreme e i traumi sofferti sul campo di battaglia gli hanno provocato delle allucinazioni e un forte senso di colpa, che gli hanno portato una grande confusione mentale. Il suo nuovo stile di vita era alla ricerca della pace interiore, nel tentativo di dimenticare gli eventi del passato. Solid Snake, per provare sollievo dalla sua pesante condizione psicologica, era solito anche partecipare a corse di cani da slitta: al momento del richiamo in servizio era impegnato nella preparazione per la più lunga e massacrante corsa di slitte del mondo, la Iditarod.

NOME IN CODICE: COME SOPRA
NOME REALE: SCONOSCIUTO
SESSO: MASCHILE
ETA': SULLA TRENTINA
NAZIONALITA': STATUNITENSE

Informazioni classificate Top Secret

Il vero nome di Solid Snake è David (Dave); è nato negli anni '70 e ha ereditato le sue abilità guerresche da suo padre, Big Boss: egli è stato concepito utilizzando la tecnologia della clonazione, sviluppata nel 20° secolo, e la Procedura del Super Bambino. Lo zigote è stato diviso in 4 embrioni cloni, uno dei quali era quello del fratello gemello di Solid Snake, Liquid Snake. Dopo essere stati reimpiantati nell'utero, due degli embrioni vennero eliminati per incrementare lo sviluppo dei due restanti: era questa la cosiddetta Procedura del Super Bambino. Solid Snake ereditò i geni dominanti dei 4 embrioni, mentre a Liquid Snake toccarono quelli recessivi: si crearono così due forze opposte. Solid Snake è identificabile come 'il solido della luce', Liquid Snake come 'il liquido delle tenebre'. I loro caratteri sono completamente diversi, quasi fossero materia e antimateria. Dopo la nascita, il governo degli Stati Uniti prese in custodia Solid Snake, mentre Liquid Snake venne consegnato alle autorità britanniche; sotto stretta sorveglianza Solid Snake venne allevato in ambiente militare e venne adottato da una famiglia facoltosa. La sua prima missione fu come Berretto Verde nella Guerra del Golfo, dove venne impiegato per distruggere i lanciamissili SCUD. Ironicamente anche Liquid Snake prese parte a quella missione, in qualità di membro dei SAS inglesi.

ROY CAMPBELL

NOME REALE: COME SOPRA
SESSO: MASCHILE
ETA': CIRCA SESSANT'ANNI
NAZIONALITA': STATUNITENSE

DATI STORICI

Prima di essere nominato come comandante dell'unità speciale FOXHOUND, dopo la morte di Big Boss, il Colonnello ha prestato servizio nel corpo dei Marine, nei Berretti Verdi e nella Delta Force. Nella FOXHOUND venne indicato come ufficiale comandante, vista la sua esperienza e la sua capacità di pianificazione strategica.

RUOLO NEL GIOCO

IL COLONNELLO CAMPBELL, ORMAI RITIRATO DAL SERVIZIO, È STATO RICHIAMATO IN AZIONE PER RISPONDERE ALLA CRISI IN CORSO: SOLO LUI INFATTI PUÒ CONTATTARE SOLID SNAKE E CONVINCERLO A COLLABORARE. EGLI HA ACCETTATO LA POSIZIONE DI COMANDANTE DELL'OPERAZIONE PER RISPONDERE ALLA MINACCIA DEI TERRORISTI; LA MOTIVAZIONE PRINCIPALE DELLA SUA SCELTA È STATA QUELLA DI ACCORRERE IN SOCCORSO DI SUA NIPOTE MERYL, CHE È COINVOLTA NELLA MISSIONE. CAMPBELL È RIUSCITO A TROVARE SOLID SNAKE E LO HA PERSUASO AD AFFRONTARE QUESTO PERICOLOSO COMPITO. IL COLONNELLO CAMPBELL MANTIENE SEMPRE LA COMUNICAZIONE CON SOLID SNAKE DALLA SUA BASE OPERATIVA, A BORDO DI UN SOTTOMARINO NUCLEARE DI CLASSE OHIO.

MEI LING

RUOLO NEL GIOCO

INVENTRICE DEL SISTEMA DI COMUNICAZIONI CODEC E DELL'EQUIPAGGIAMENTO RADAR IN DOTAZIONE A SOLID SNAKE, È ANCHE RESPONSABILE DELL'ELABORAZIONE DEI DATI PROVENIENTI DAL SATELLITE RELATIVI ALL'OPERAZIONE. SI OCCUPA DEL SALVATAGGIO DI TUTTE LE INFORMAZIONI DI MISSIONE, COMPRESI I PERCORSI D'INFILTRAZIONE SEGUITI DA SOLID SNAKE.

NOME REALE: COME SOPRA
SESSO: FEMMINILE
ETA': ADOLESCENTE
NAZIONALITA': CINESE (KWANGTUNG)

DATI STORICI

Di nazionalità cinese (Kwangtunt), Mei Ling è cresciuta nella Chinatown di San Francisco. Si è sempre distinta negli studi, ma ha sempre sofferto di un grave complesso d'inferiorità, a causa della sua vista scadente. Crescendo ha partecipato al programma ROTC del MIT, dove ha collaborato allo sviluppo di un satellite per telecomunicazioni codificate, un sistema di cablaggio anti-intercettazione, un sistema di comunicazione a impulsi in tempo reale e un radar basato sull'utilizzo del sonar. L'incredibile efficacia di questi dispositivi ha attirato immediatamente l'attenzione dei militari e Mei Ling è stata reclutata dalle forze armate per lo sviluppo di tecniche per la codificazione di immagini e dati. Attualmente lavora presso la NOR, a Fort Mead, nella sezione dello spionaggio militare dedicata all'elaborazione di dati e fotografie.

DEFINIZIONE DEL CODEC PER RIFERIMENTO

Il Codec trasmette dei segnali di comunicazione (di 1/10 di secondo) che vengono immediatamente codificati, compressi e trasmessi in un singolo impulso (1 microsecondo). Questi segnali sono subito ricevuti, decompressi e decodificati: al contrario dei normali dispositivi di codifica, il Codec garantisce la totale sicurezza delle comunicazioni.

NATASHA ROMANENKO

NOME REALE: COME SOPRA
SESSO: FEMMINILE
ETA': SULLA TRENTINA
NAZIONALITA': UCRAINA

DATI STORICI

Nata in Ucraina nel '79, Natasha Romanenko è rimasta vittima di un terribile incidente il 26 aprile del 1986. Lei e la sua famiglia furono colpiti dal fall-out radioattivo proveniente dall'esplosione nella centrale atomica di Chernobyl: i parenti di Natasha morirono nel disastro, mentre lei si trasferì negli Stati Uniti, all'età di 10 anni. Dopo aver prestato servizio nella DIA (Defense Intelligence Agency) e nella NSA (National Security Agency) è stata impiegata in molti progetti di massima sicurezza riguardanti l'energia e le armi nucleari. È una fiera oppositrice della teoria del deterrente nucleare e si oppone alla riduzione delle armi strategiche proposta dai trattati SALT e START: il suo obiettivo è infatti la totale abolizione dell'energia nucleare.

RUOLO NEL GIOCO

IN QUESTA MISSIONE NATASHA ROMANENKO AGISCE IN QUALITÀ DI CONSIGLIERE DEL NEST (LA SQUADRA DI SORVEGLIANZA SULL'ENERGIA ATOMICA), FORNENDO SPIEGAZIONI E IMPORTANTI INFORMAZIONI SULLE ARMI CHE SI TROVANO SULL'ISOLA SHADOW MOSES. È ANCHE IN GRADO DI SPIEGARE LE CARATTERISTICHE E L'USO DI QUALSIASI ARMA AD ALTA TECNOLOGIA.

MASTER MILLER

DATI STORICI

McDonnell Benedict Miller è nato e cresciuto nell'Ohio. La sua educazione scolastica, di stampo americano, è stata limitata ed egli ha trascorso buona parte della sua gioventù venendo istruito e addestrato dal padre, in modo molto meno convenzionale. La sua famiglia, di origini giapponesi ma già alla terza generazione americana, ha mantenuto un grande rispetto per la tradizione e la disciplina degli antenati Samurai. Miller è entrato a far parte del corpo dei Marine e ha prestato servizio come Berretto Verde: la sua osservanza del codice militare gli è valsa la stima dei suoi superiori, tanto che è stato il primo americano a essere arruolato come membro dei SAS (dove incontrò per la prima volta Liquid Snake). In seguito è divenuto un membro della FOXHOUND, responsabile dell'addestramento alla sopravvivenza: tutti i soldati che ha istruito nutrono per lui un grande rispetto e lo chiamano 'Maestro Miller'.

RUOLO NEL GIOCO

MAESTRO MILLER HA INSEGNATO A SOLID SNAKE TUTTE LE TECNICHE DI SOPRAVVIVENZA CHE CONOSCE. CONTATTA IL SUO ALLIEVO TRAMITE CODEC E LO AGGIORNA CON INFORMAZIONI SEMPRE NUOVE SULLE TATTICHE OFFENSIVE E DIFENSIVE NECESSARIE PER SOPRAVVIVERE.

NOME REALE: MCDONNELL BENEDICT MILLER
SESSO: MASCHILE
ETA': CIRCA 50 ANNI
NAZIONALITA': STATUNITENSE

DOTTORESSA NAOMI HUNTER

INFORMAZIONI ADDIZIONALI

Naomi Hunter è l'ufficiale medico della squadra del Colonnello Campbell ed è l'incaricata dell'assistenza di Solid Snake. È una splendida donna dalla pelle bruna, dovuta alla sua origine indo-giapponese, esperta di terapie di potenziamento genetico. In suoi collaboratori la chiamano affettuosamente 'Dottoressa Naomi', invece che 'Dottoressa Hunter'.

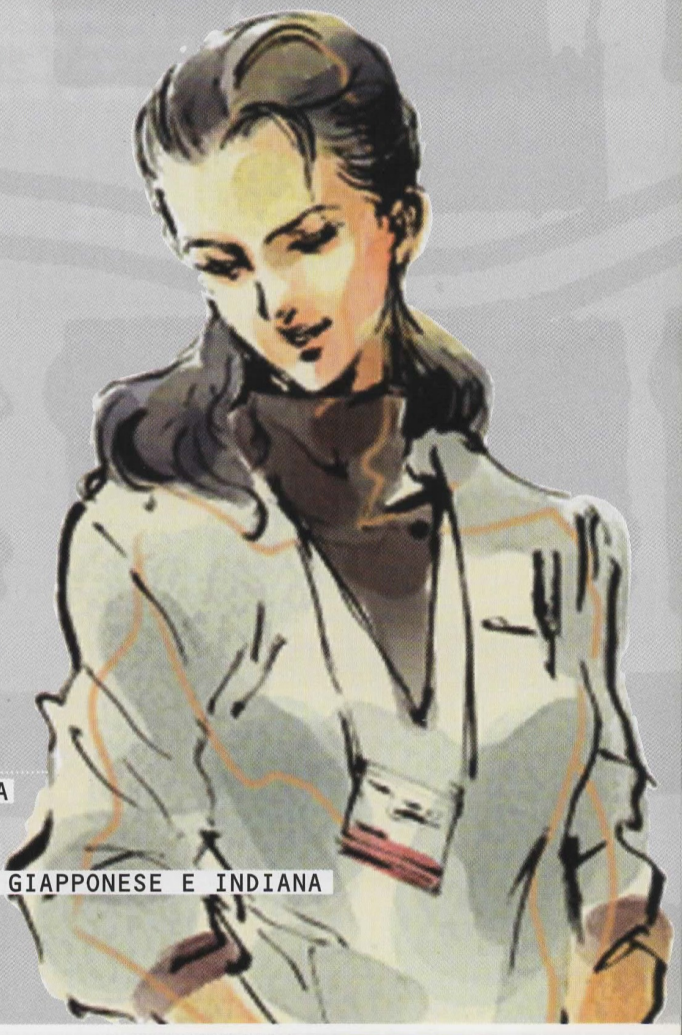
DATI STORICI

Dopo aver concluso gli studi, Naomi Hunter ha lavorato per la sezione scientifica della polizia di Tokyo (TPSL), come esaminatrice del DNA: ben presto però venne disillusa sia dalla mancanza di precisione dei controlli sul DNA sia dalle debolezze dell'organizzazione del TPSL. Si trasferì allora negli Stati Uniti, dove ha trovato impiego nel settore privato, precisamente presso il colosso delle biotecnologie Advanced Technical Genetic Corporation, ATGC, a Biotech Bay, in California. Naomi Hunter ha scoperto il modo di utilizzare un gene (un agente diffusore) come vettore, senza l'impiego di virus o di miglioramenti dei ribosomi. Il suo lavoro venne subito notato nelle alte sfere, che la arruolarono nello staff medico della FOXHOUND.

In quel periodo venne ridotto il budget del NIH (l'istituto nazionale per la salute): dal momento che la terapia genetica era un campo di ricerca prioritario, il NIH intraprese una serie di progetti congiunti con la ATGC, che sfociarono in una serie di applicazioni militari basate sui precedenti lavori di Naomi Hunter. I risultati del lavoro congiunto NIH-ATGC vennero passati direttamente alla FOXHOUND, per ordine del Pentagono: da questo nacque il progetto top secret del soldato genetico.

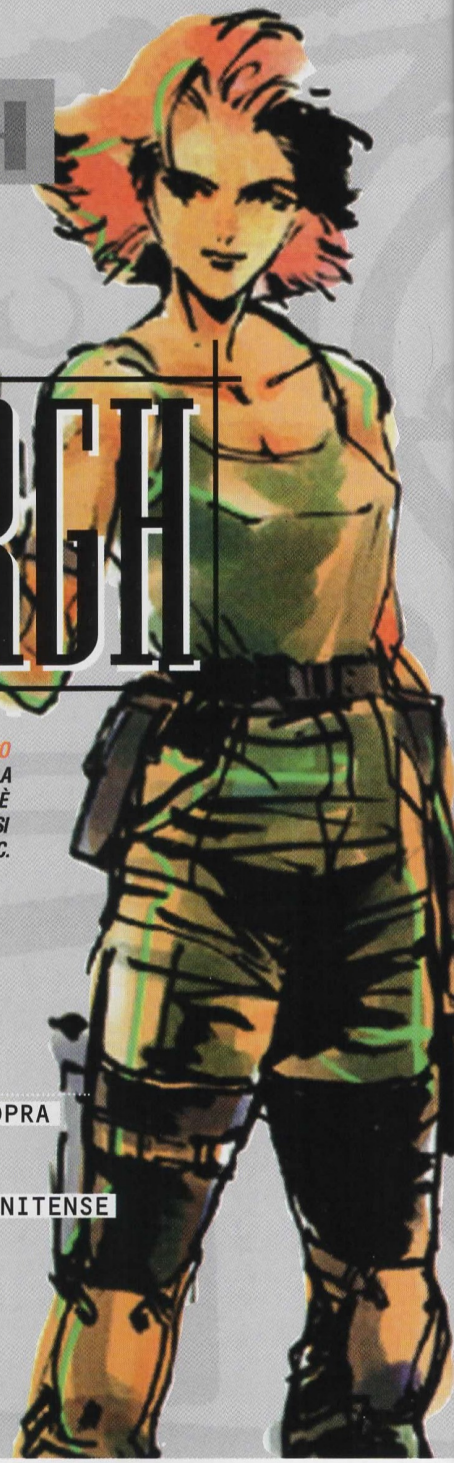
RUOLO NEL GIOCO

LA DOTTORESSA NAOMI È RESPONSABILE DEL POTENZIAMENTO E DELLA CURA DEI MEMBRI DELLA FOXHOUND; PER FARE CIÒ SI AVVALE DEI NUOVI GENI COMBATTENTI, IMPIEGATI SU TUTTI I SOLDATI, OLTRE A CONDURRE NUOVI ESPERIMENTI DI MIGLIORAMENTO DEL PROGRAMMA. È IN GRADO OVVIAMENTE DI FORNIRE INFORMAZIONI DETTAGLIATE SUI SOLDATI GENETICI E SU QUALSIASI ALTRO NEMICO ABBIA RICEVUTO UN TRATTAMENTO DI TIPO GENETICO. SOLID SNAKE, GRAZIE A LEI, PUÒ OTTENERE IMPORTANTI DATI SUL NEMICO E SU COME SCONFIGGERLO, COME PURE SUL SUO COMPORTAMENTO PREVISTO E SULLA SUA PERSONALITÀ. NAOMI HA SOTTOPOSTO A TERAPIA GENETICA ANCHE I GENI CHE GOVERNANO LA SUA SESSUALITÀ, ANNULLANDO QUALSIASI ATTRAZIONE PER IL SESSO MASCHILE: L'UNICA ECCEZIONE A QUESTA REGOLA AUTO-IMPOSTA È RAPPRESENTATA DA SOLID SNAKE.



NOME REALE: COME SOPRA
SESSO: FEMMINILE
ETA': CIRCA VENT'ANNI
NAZIONALITA': DOPPIA: GIAPPONESE E INDIANA

MERYL SILVERBURGH



RUOLO NEL GIOCO

MERYL È UN NUOVO MEMBRO DELLA FOXHOUND ED È STATA ASSEGNATA ALL'ISOLA SHADOW MOSES PROPRIO NEL GIORNO DELL'INIZIO DELL'ATTACCO TERRORISTICO: È RIMASTA PER TANTO COINVOLTA NELLA TERRIBILE SITUAZIONE VENUTASI A CREARE. SI RIVELA UN PREZIOSO E CAPACE ALLEATO DI SOLID SNAKE, SIA DI PERSONA SIA VIA CODEC.

INFORMAZIONI ADDIZIONALI

La sua arma preferita è una pistola Desert Eagle. Possiede una grande abilità nel combattimento corpo a corpo.

IN BREVE

Meryl è la nipote del Colonnello Campbell, il comandante dell'operazione. Anche se ha ricevuto un eccellente addestramento militare, non ha nessuna esperienza diretta sul campo di battaglia.

DATI STORICI

Meryl è nata in una famiglia di tradizioni militari e si è addestrata per divenire un soldato fin da quando era molto piccola, senza mai dubitare del suo destino, per il quale si è preparata scrupolosamente. Anche se è una combattente geneticamente superiore e capace, finora ha affrontato solamente un addestramento virtuale. Utilizza una pistola Desert Eagle con una sola mano, il che non è certo una cosa da tutti i giorni per una donna.

NOME REALE: COME SOPRA
SESSO: FEMMINILE
ETA': ADOLESCENTE
NAZIONALITA': STATUNITENSE

Informazioni classificate
Top Secret

Meryl Silverburgh è stata sottoposta a due di ingegneria genetica, venendo trasformata in una combattente superiore. Inoltre recentemente si è sottoposta a sedute di psicoterapia che le impediscono di avere una qualsiasi dipendenza emozionale da altre persone. Questo esperimento aveva come scopo il controllo delle emozioni del soldato, che potevano così essere concentrate su altri obiettivi. I contatti di Meryl con Solid Snake e il suo coinvolgimento in una battaglia reale hanno apparentemente scalfito il suo sistema di valori: dal comando di missione sono stati individuati segni di comportamento emozionale, che potrebbero esporla a dei rischi, compromettendo il suo incarico.

JIM HOUSEMAN

DATI STORICI

Jim Houseman è il Segretario della Difesa e comandante in capo dell'operazione anti-terrorismo; dirige la missione da un AWACS (aereo per la sorveglianza aerea). Ha passato più di 30 anni in servizio attivo, svolto tra l'altro anche in Vietnam. La sua carriera militare ha coinciso con un periodo di forte supremazia militare mondiale degli USA: egli si considera un patriota ed è un sostenitore della Pax Atomica, il credo nel deterrente nucleare.

RUOLO NEL GIOCO

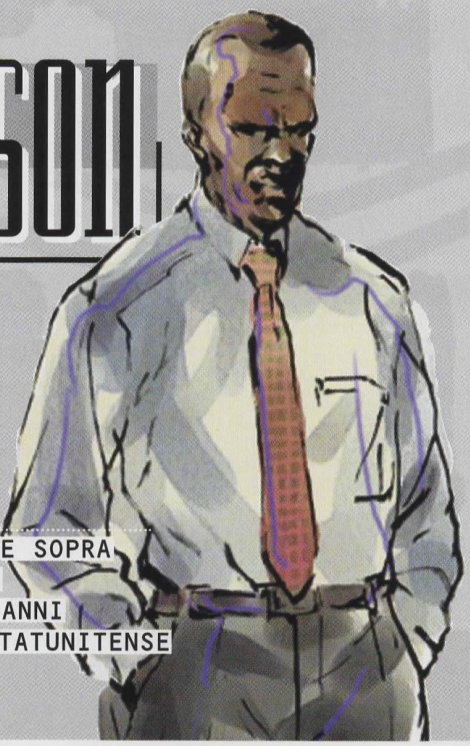
IMPARTISCE ORDINI DAL SUO CENTRO DI COMANDO VOLANTE.

NOME REALE: COME SOPRA
SESSO: MASCHILE
ETA': CIRCA 50 ANNI
NAZIONALITA': STATUNITENSE

DONALD ANDERSON

DATI STORICI

Donald Anderson ha lavorato per più di 10 anni come analista presso la CIA, ricevendo la più alta onorificenza dell'Agenzia. Durante questo periodo ha acquisito una grande conoscenza della politica internazionale e delle strategie militari, dimostrandosi un sostenitore della teoria del deterrente nucleare. Dopo la fine della guerra fredda è stato nominato come capo della DARPA, l'agenzia della difesa per lo studio dei progetti di ricerca avanzati.



NOME REALE: COME SOPRA
SESSO: MASCHILE
ETA': CIRCA 50 ANNI
NAZIONALITA': STATUNITENSE

RUOLO NEL GIOCO

COME CAPO DELLA DARPA, DONALD ANDERSON CONOSCE I CODICI PAL NECESSARI PER DISATTIVARE IL DISPOSITIVO DI DETONAZIONE DELLE TESTATE NUCLEARI PRESENTI SULL'ISOLA SHADOW MOSES.

Informazioni classificate
Top Secret

Anderson ha una stretta relazione professionale con Kenneth Baker, il presidente della ArmsTech Inc. Baker e Donald Anderson hanno collaborato, coperti da segreto, allo sviluppo del progetto Metal Gear, il che spiega la loro presenza nella base al momento dell'attacco dei terroristi.

OTACON

NOME REALE: HAL EMMERICH
SESSO: MASCHILE
ETA': SULLA TRENTINA
NAZIONALITA': STATUNITENSE

RUOLO NEL GIOCO

OTACON HA UNA PROFONDA CRISI DI COSCIENZA QUANDO IL SUO INTERESSE DI SCIENZIATO ENTRA IN CONTRASTO CON L'IDEA CHE IL SUO LAVORO PORTERÀ ALLA CREAZIONE DI UN'ARMA. ALLA FINE ACCONSENTE A COOPERARE CON SOLID SNAKE, INFORMANDOLO SULLA CONFORMAZIONE DELLA BASE E SUL FUNZIONAMENTO DEL METAL GEAR. LA SUA COMPLETA CONVERSIONE È CONFERMATA DAL SALVATAGGIO DI SOLID SNAKE.

DATI STORICI

Hal Emmerich è un americano bianco di natura amichevole, con una grande passione per gli anime (l'animazione giapponese). Il suo soprannome, 'Otacon', deriva dall'espressione 'OTAKU CONVENTION', una grande mostra spettacolo americana sull'animazione giapponese alla quale non è mai mancato. Non ha mai frequentato la scuola, ma ha studiato tramite Internet ed ha seguito dei corsi al MIT. Si è laureato all'università di Princeton e, nello stesso tempo, ha sviluppato un programma per porre rimedio al famoso 'millenium bug' (il problema del cambio di data nel 2000 che affligge i computer). Questo fatto gli ha fruttato una notevole fama nel mondo dell'informatica, anche se non ha portato a nessun beneficio di tipo finanziario.

Mentre era al college ha sviluppato la passione per la robotica, creando un drone controllato via radio, chiamato Metal Gear MK2; è stato in seguito reclutato dall'FBI per la struttura di ricerca ingegneristica (ERF), prima di essere licenziato per aver tentato di violare delle zone riservate della banca dati della stessa FBI. Assunto quasi subito dalla ArmsTech Inc. ha continuato lo sviluppo del Metal Gear come MTMD (veicolo mobile di difesa missilistica): non è a conoscenza del lanciatore installato sul Metal Gear, né della nuova testata nucleare che verrà da esso utilizzata.

KENNETH BAKER

RUOLO NEL GIOCO

KENNETH BAKER È PRIGIONIERO: IL SUO UNICO RUOLO È QUELLO DI CEDERE A SOLID SNAKE IL DISCO DATI MAGNETO-OTTICO.

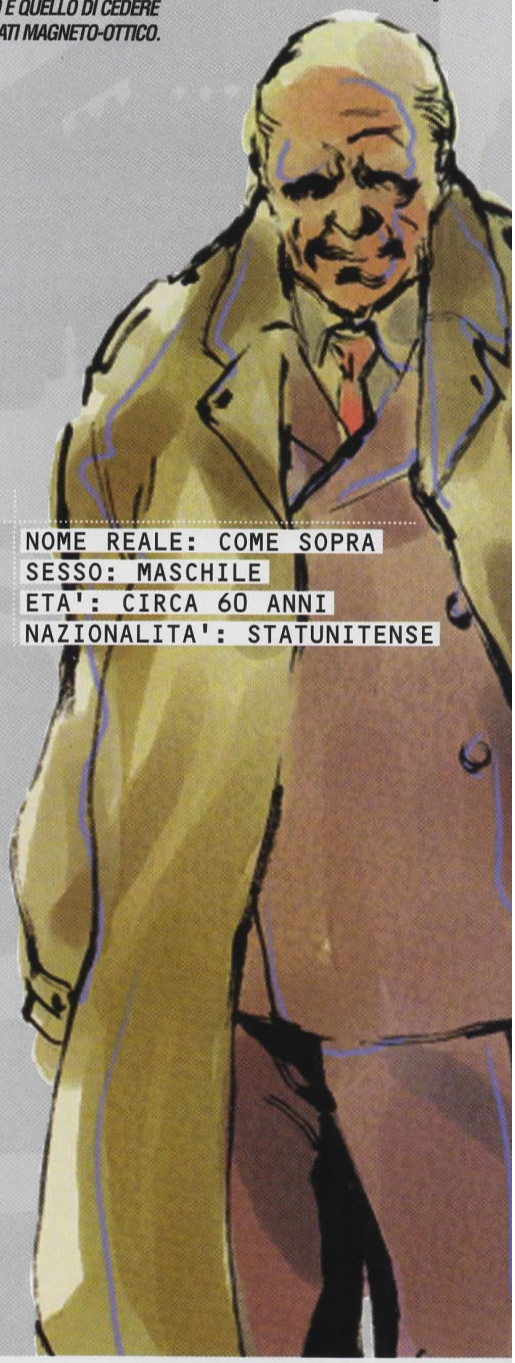
DATI STORICI

Come presidente della ArmsTech Inc., Kenneth Baker ricopre la seconda poltrona più importante nell'industria militare. La ArmsTech Inc è la principale fornitrice di armamenti avanzati e di tecnologia militare, come pure la capo-commessa del progetto SDI, nel quale ha investito bilioni di dollari USA per lo sviluppo di satelliti dotati di armi di distruzione di massa. Al momento della sospensione del progetto, la perdita finanziaria per la compagnia è stata enorme. Dopo la guerra fredda, in un periodo di grossi tagli al budget della difesa, la ArmsTech Inc. ha cercato di cambiare settore: come risultato si è dedicata allo sviluppo di tecnologie stealth, in precedenza quasi esclusivo appannaggio della Lockheed. Un ulteriore, grave colpo per l'azienda arrivò quando il suo concorrente per l'aereo da caccia F22 (ADF) venne scartato, nonostante la sua tecnologia superiore. Nel tentativo di mantenere il predominio sul mercato della tecnologia militare, la ArmsTech Inc. ha proceduto in segreto allo sviluppo del Metal Gear, un progetto concepito in collaborazione con il capo della DARPA.

LE CARATTERISTICHE DEL METAL GEAR

Gli attacchi nucleari strategici a lunga distanza e a bassa altitudine sono resi possibili dall'esistenza del Metal Gear, un dispositivo di lancio di armi atomiche semovente. Il suo principale punto di forza è la possibilità di lanciare molte testate nucleari contro un qualsiasi punto della terra, da qualsiasi posizione; è inoltre in grado di spostarsi in modo indipendente, senza legami con un classico modulo di lancio nucleare. Il suo equipaggiamento comprende molte tecnologie innovative, che gli consentono di lanciare un missile senza alcuna forma di supporto. Dal momento che è in grado di operare anche in nazioni che non rientrano nella usuale mappa delle potenze nucleari, quest'arma ha distrutto il delicato bilancio del deterrente nucleare e rappresenta un'immensa minaccia per l'intera umanità.

I laboratori di ricerche avanzate della ArmsTech sono ricchi di esperienza nelle tecnologie SDI, in quelle stealth e in quelle relative allo sviluppo di testate atomiche convenzionali: tutto questo è stato estesamente impiegato nello sviluppo del progetto Rex (Metal Gear). L'obiettivo era lo sviluppo di una struttura in grado di ospitare una nuova generazione di armi nucleari: in uno scenario dominato dalla necessità di abbattere i costi, a causa dei tagli al bilancio degli armamenti atomici, la ArmsTech Inc. ha individuato la sua unica possibilità di sopravvivenza in un nuovo tipo di arma, sviluppata utilizzando materiali provenienti da tecnologie militari già esistenti. Il futuro dell'industria degli armamenti è basato sulla frammentazione militare, vale a dire nelle forniture a moltissimi piccoli stati di armi nucleari poco costose, leggere e altamente mobili. Il riciclaggio del plutonio già presente nelle testate di tipo tradizionale ha ridotto ulteriormente i costi delle nuove armi, creando pertanto una domanda ancora più ampia. Il nuovo progetto della ArmsTech Inc. rappresenta la risposta ideale alle nuove esigenze del mercato.

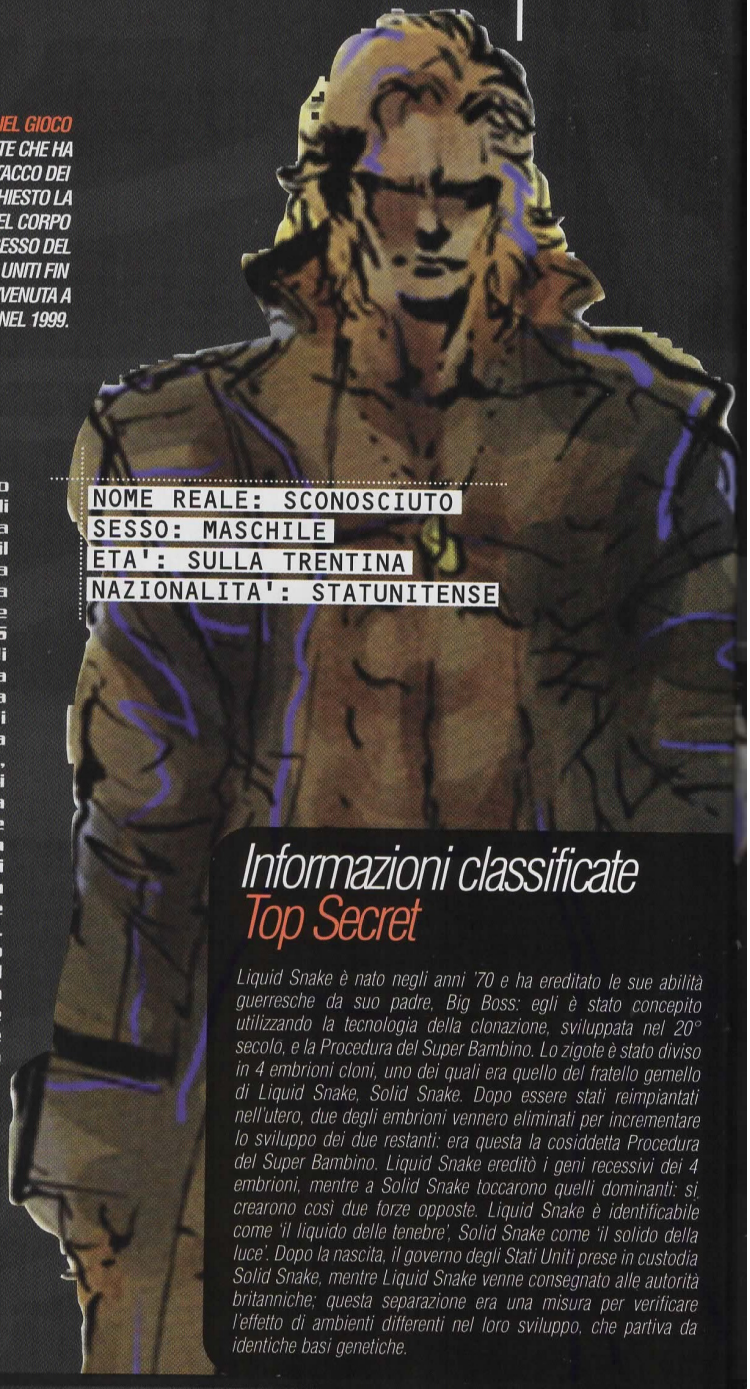


NOME REALE: COME SOPRA
SESSO: MASCHILE
ETA': CIRCA 60 ANNI
NAZIONALITA': STATUNITENSE

LIQUID SNAKE

RUOLO NEL GIOCO

LIQUID SNAKE È LA MENTE CHE HA ORGANIZZATO L'ATTACCO DEI TERRORISTI. HA RICHIESTO LA CONSEGNA DEI RESTI DEL CORPO DI BIG BOSS, IN POSSESSO DEL GOVERNO DEGLI STATI UNITI FIN DALLA SUA MORTE, AVVENUTA A ZANZIBAR NEL 1999.



NOME REALE: SCONOSCIUTO
SESSO: MASCHILE
ETA': SULLA TRENTINA
NAZIONALITA': STATUNITENSE

DATI STORICI

È il gemello di Solid Snake, identico nell'aspetto e con il medesimo QI di 180. Parla fluentemente 7 lingue, tra cui l'inglese, lo spagnolo, il francese, il malese e l'arabo. Attualmente non fa parte di alcun esercito regolare, ma offre i suoi servizi come mercenario e assassino. Addestrato nei SAS britannici, le sue grandi abilità di combattente sono state messe alla prova la prima volta quando era ancora un adolescente. Negli anni seguenti ha fatto parte della squadra speciale d'assalto Desert Fox, impiegata nella distruzione dei lanciamissili SCUD durante la Guerra del Golfo: venne catturato e imprigionato in Iraq. La sua prolungata permanenza nelle nazioni arabe e nei deserti del Medio Oriente lo ha reso in grado di sopportare molto bene quanto le basse quanto quelle alte. Dopo la missione nello Zanzibar e dopo le dimissioni di Solid Snake, Liquid Snake è divenuto un membro della FOXHOUND, divenendone in breve tempo, grazie alle sue perfette capacità di combattente, il capo operativo indiscusso.

Informazioni classificate Top Secret

Liquid Snake è nato negli anni '70 e ha ereditato le sue abilità guerresche da suo padre, Big Boss: egli è stato concepito utilizzando la tecnologia della clonazione, sviluppata nel 20° secolo, e la Procedura del Super Bambino. Lo zigote è stato diviso in 4 embrioni cloni, uno dei quali era quello del fratello gemello di Liquid Snake, Solid Snake. Dopo essere stati reimpiantati nell'utero, due degli embrioni vennero eliminati per incrementare lo sviluppo dei due restanti: era questa la cosiddetta Procedura del Super Bambino. Liquid Snake ereditò i geni recessivi dei 4 embrioni, mentre a Solid Snake toccarono quelli dominanti: si crearono così due forze opposte. Liquid Snake è identificabile come 'il liquido delle tenebre', Solid Snake come 'il solido della luce'. Dopo la nascita, il governo degli Stati Uniti prese in custodia Solid Snake, mentre Liquid Snake venne consegnato alle autorità britanniche; questa separazione era una misura per verificare l'effetto di ambienti differenti nel loro sviluppo, che partiva da identiche basi genetiche.

1808 57-3105 60

DECOY OCTOPUS

DATI STORICI

Si sa molto poco di Decoy Octopus, il che è una dimostrazione della sua abilità nel suo campo, l'inganno. Si pensa che da giovane abbia lavorato come attore e come specialista di effetti speciali a Hollywood. Reclutato dalla CIA per la sua abilità nel camuffarsi, venne impiegato come finto sosia di importanti personalità, per distogliere l'attenzione: deve a ciò il soprannome 'Decoy' (esca). Lasciò in seguito la CIA per entrare a far parte della FOXHOUND. È in grado di parlare correttamente più di 10 lingue ed è dotato di una meravigliosa estensione vocale: quando assume un'altra identità arriva a simulare anche le abitudini e le tradizioni locali della sua 'vittima'. Per aiutarsi nelle operazioni di camuffamento ha modificato la sua mandibola, i suoi zigomi e il suo naso: a causa di ciò, quando non è truccato, il suo viso appare deforme. Decoy Octopus è capace di camminare ovunque e può slogare a comando le proprie giunture, per passare attraverso fessure o fori di dimensioni minime. È anche un maestro del biofeedback, capace di controllare liberamente il senso del tatto (la pelle): questa qualità spiega la seconda parte del suo nome in codice, 'Octopus' (polpo).

RUOLO NEL GIOCO

IL SUO COMPITO PRIMARIO È LO SPIONAGGIO.

NOME REALE: SCONOSCIUTO
SESSO: MASCHILE
ETA': SULLA TRENTINA
NAZIONALITA': MESSICANA

REVOLVER OCELOT

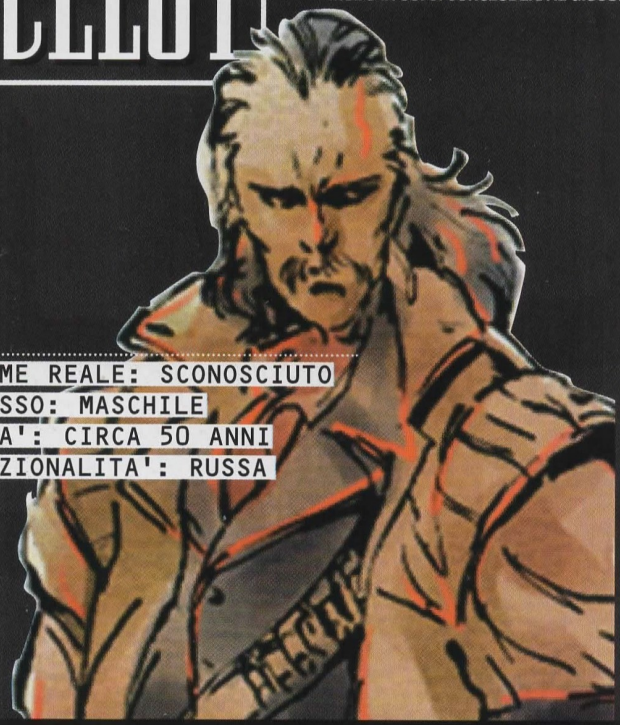
DATI STORICI

Membro della FOXHOUND e, in precedenza, della Spetsnaz sovietica (la polizia segreta responsabile dei campi di concentramento post-stalinisti), è di natura sadica e violenta e ha una profonda conoscenza delle tecniche di tortura. Quando è in battaglia la sua arma preferita è un revolver, che utilizza a una sola mano nello stile dei film western. È un pistolero formidabile, famoso per colpire il suo bersaglio calcolando l'angolo di rimbalzo, ottimizzando l'uso dei proiettili.

Dopo la caduta dell'Unione Sovietica si è aggregato alla squadra d'assalto della polizia russa; in seguito ha prestato servizio nella divisione tattiche speciali dell'SVR, l'ex KGB sovietico. Non si è comunque adattato ai nuovi sistemi russi ed è stato poco dopo reclutato dagli Stati Uniti, che lo hanno assegnato all'unità FOXHOUND.

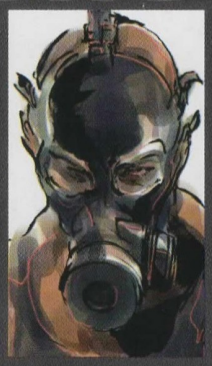
RUOLO NEL GIOCO

REVOLVER OCELOT È UN BOSS DI LIVELLO: TORTURA SOLID SNAKE OBBLIGANDOLO A FRUGARE NEI RECESSI PIÙ OSCURI DELLA SUA PERSONALITÀ. LA REAZIONE DI SOLID SNAKE ALLA TORTURA DI REVOLVER OCELOT È FONDAMENTALE PER DEFINIRE IL MODO IN CUI SI CONCLUDERÀ IL GIOCO.



NOME REALE: SCONOSCIUTO
SESSO: MASCHILE
ETA': CIRCA 50 ANNI
NAZIONALITA': RUSSA

PSYCHO MANTIS

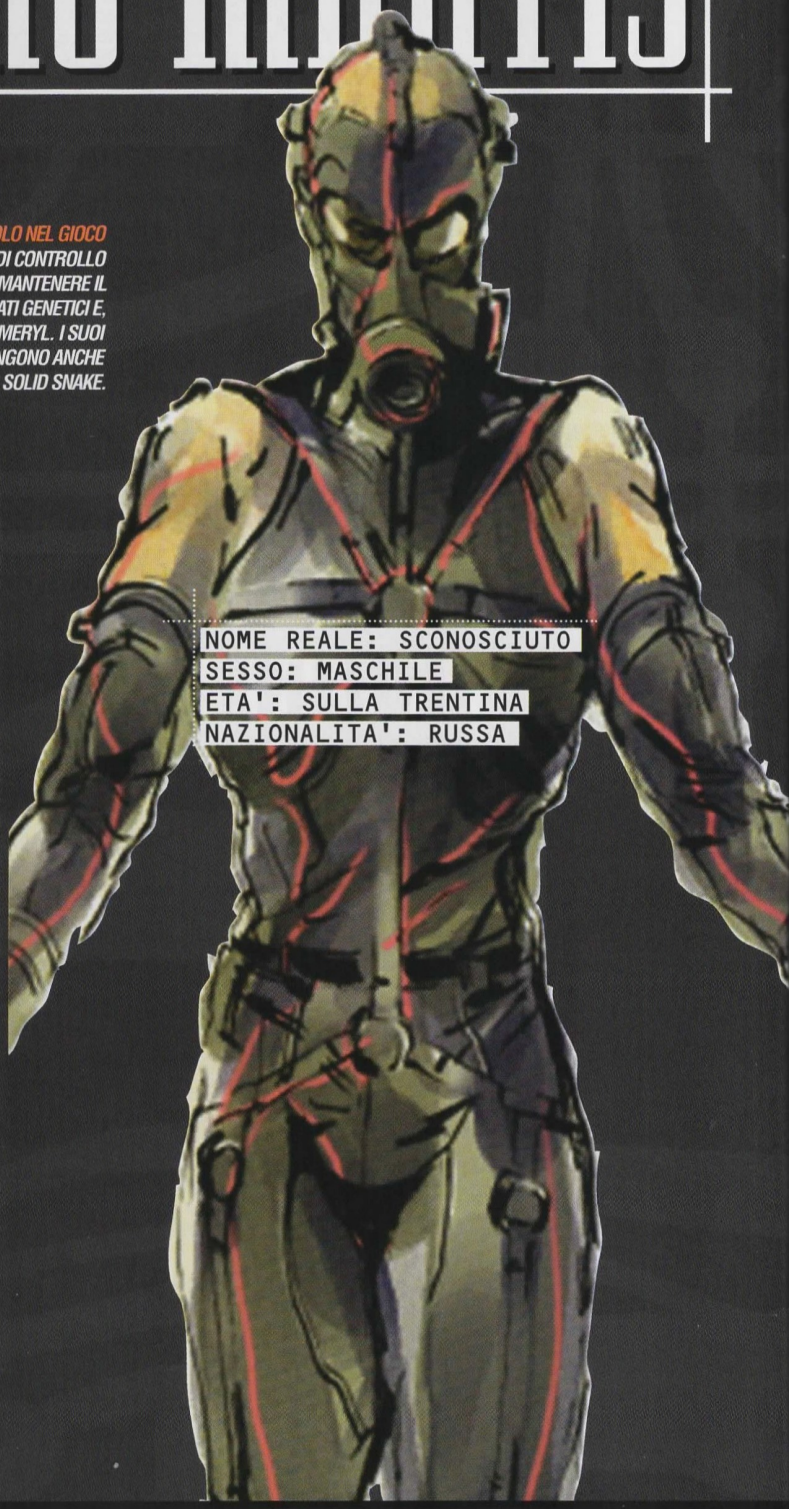


RUOLO NEL GIOCO

LA SUA ABILITÀ DI CONTROLLO MENTALE SERVE PER MANTENERE IL CONTROLLO DEI SOLDATI GENETICI E, PERIODICAMENTE, DI MERYL. I SUOI POTERI ESP VENGONO ANCHE UTILIZZATI CONTRO SOLID SNAKE.

DATI STORICI

Membro della FOXHOUND con potenti poteri psicocinetici e in grado di leggere e controllare la mente delle persone. Si è accorto dei poteri ESP durante la sua infanzia, penetrando nella mente del padre; venne così a conoscenza del fatto che il genitore gli portava un rancore eterno, perché la madre era morta durante il parto. Questo shock cambiò per sempre tutta la sua vita: il senso di disperazione provocò una violenta reazione cinetica, che gli fece uccidere il proprio padre. L'energia rilasciata distrusse un'intera città con circa 1000 abitanti: Psycho Mantis porta ancora sul corpo i segni delle bruciature provocate dall'inferno dal lui scatenato, ragion per cui indossa spesso una maschera antigas per celare il suo volto. Le tracce di Psycho Mantis si persero dopo l'incidente, fino a quando non è ricomparso come agente speciale del KGB: il servizio segreto sovietico rimase impressionato dalle sue abilità ESP e gli fece seguire uno specifico programma di addestramento. Egli imparò così a controllare i propri poteri: per riuscirci si creò un alter ego (il parassita). Dopo la caduta dell'Unione Sovietica, Psycho Mantis si è trasferito negli Stati Uniti, assumendo un ruolo simile a quello precedente nelle fila dell'FBI. Poco dopo si trasformò in un libero professionista dello spionaggio e venne contattato dalla FOXHOUND.



NOME REALE: SCONOSCIUTO
SESSO: MASCHILE
ETA': SULLA TRENTINA
NAZIONALITA': RUSSA

RUOLO NEL GIOCO
IL NINJA È UN BOSS DI LIVELLO NONCHÉ IL SALVATORE DI SOLID SNAKE IN ALCUNE SITUAZIONI CRITICHE

NINJA

NOME REALE: SCONOSCIUTO
SESSO: MASCHILE
ETA': SCONOSCIUTA
NAZIONALITA': SCONOSCIUTA

DATI STORICI

Si tratta di un cyborg ninja dalle origini sconosciute. Il cyborg è ricoperto da una fibra ad alta tecnologia, che garantisce una mimetizzazione stealth. Potente e agile, è in grado di tagliare l'acciaio e di respingere i proiettili con la sua katana. Quando si trova in aria è invincibile; i suoi avversari gli devono sparare durante la fase di atterraggio.

GRAY FOX

DATI STORICI

Frank Jaeger venne adottato in Vietnam come orfano di guerra da Big Boss, che curò la sua educazione. Devoto al suo padre adottivo, si addestrò per divenire una perfetta macchina per uccidere affrontando una serie di esercizi al limite dell'impossibile. Mercenario fin dall'adolescenza, guadagnò esperienza nella guerra d'indipendenza della Rhodesia (oggi Zimbabwe): venne in seguito preso prigioniero in Mozambico, dove Big Boss arrivò per liberarlo. Trasferitosi negli Stati Uniti ottenne la cittadinanza ed entrò a far parte della FOXHOUND. Negli anni '90 ricevette la più alta onorificenza della FOXHOUND, la 'FOX'. Nel corso della missione in Zanzibar, nel 1999, si trovò opposto a Solid Snake: Frank Jaeger perse il 30% del suo corpo nel corso dello scontro e, in condizioni normali, sarebbe morto. In quel periodo però i militari stavano lavorando al progetto di un esoscheletro e trovarono nel corpo martoriato di Frank Jaeger la cavia perfetta per i loro esperimenti. Gray Fox è stato anche il primo essere umano a essere stato sottoposto a terapia genica, diventando la base di studio per le successive ricerche sui soldati genetici.

NOME REALE: FRANK JAEGER
SESSO: MASCHILE
ETA': 30
NAZIONALITA': STATUNITENSE (META' VIETNAMITA E META' GERMANO-AMERICANA)

VULCAN RAVEN

DATI STORICI

Vulcan Raven, agente operativo della FOXHOUND, è un nativo dell'Alaska, un gigantesco sciamano dotato di un fisico resistentissimo e di grandi poteri spirituali. Il suo background culturale e la sua statura gli permettono di affrontare senza problemi temperature estremamente rigide. La sua arma preferita è la mitragliatrice Gatling (solitamente montata sugli aerei da caccia), che utilizza come se fosse un normale fucile. Il suo nome in codice deriva da un corvo che porta tatuato sulla fronte: un inverno, all'età di quindici anni, attraversò a piedi lo stretto di Bering gelato, entrando così in Russia, dove entrò in contatto con la Spetsnaz sovietica (la polizia segreta responsabile dei campi di concentramento post-stalinisti). Fu durante quel periodo che entrò in contatto con Revolver Ocelot. In seguito venne degradato da Yeltsin, dopo il colpo di stato di Mosca del 1993: come tutti i membri della sua unità speciale, lasciò la Russia e si unì alle forze mercenarie di Outer Heaven.

RUOLO NEL GIOCO
VULCAN RAVEN È UN BOSS DI LIVELLO.

NOME REALE: SCONOSCIUTO
SESSO: MASCHILE
ETA': SULLA TRENTINA
NAZIONALITA': STATUNITENSE

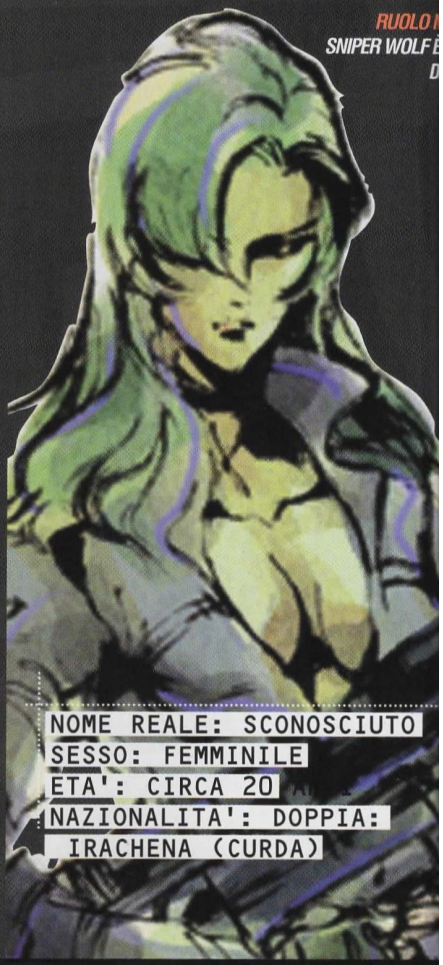
SNIPER WOLF

DATI STORICI

È un operativo della FOXHOUND, probabilmente uno dei migliori cecchini mai apparsi sulla faccia della terra: Sniper Wolf ha una pazienza e una concentrazione così incredibili che può mantenere la mira fissa sul bersaglio per un'intera settimana senza muovere un muscolo. Nata in un villaggio curdo, Sniper Wolf ha visto la famiglia massacrata all'età di 5 anni, verso la fine della guerra Iran-Iraq, nell'anno 1408 del calendario Hejira (1988): furono tutti vittime degli attacchi coi gas ordinati da Saddam Hussein, che uccisero più di 3700 persone. Nel 1991, nei disordini interni scoppiati in Iraq dopo la fine della Guerra del Golfo, raggiunse subito il campo di rifugiati curdi organizzato per coloro che tentavano di sfuggire alla furia di Saddam Hussen, dove venne trovata da Big Boss, in visita con il Segretario di Stato degli Stati Uniti, che la portò con sé negli USA. Per lei Big Boss era come Saladino, il condottiero che sconfisse i crociati nel dodicesimo secolo.

Il 3 settembre 1996, dopo l'intervento militare iracheno nelle aree residenziali curde (avvenuto il 31 agosto), la zona di non volo verso sud fu estesa fino a 33 gradi nord. Questo provvedimento non venne preso per proteggere i curdi a nord, ma per fornire notevoli benefici strategici agli Stati Uniti. Sniper Wolf vide questo fatto come una replica del problema dei rifugiati, già vissuto ai confini dell'Iraq nella primavera seguente alla Guerra del Golfo: furibonda per il comportamento del Pentagono, si trasferì in India, dove un fuciliere Gurkha le insegnò tutti i segreti che deve conoscere un cecchino. Big Boss la reclutò nella FOXHOUND quando ricevette l'incarico di riorganizzare l'unità.

RUOLO
SNIPER WOLF



NOME REALE: SCONOSCIUTO
SESSO: FEMMINILE
ETA': CIRCA 20
NAZIONALITA': DOPPIA: IRACHENA (CURDA)

BIG BOSS

RUOLO NEL GIOCO
MALGRADO BIG BOSS SIA IL RESPONSABILE DELLE AZIONI TERRORISTICHE DI LIQUID SNAKE, EGLI NON COMPARE NEL GIOCO.

DATI STORICI

Comandante in capo della vecchia FOXHOUND e padre genetico dei gemelli Liquid e Solid Snake, Big Boss ha avuto una carriera militare molto movimentata, che gli valse i soprannomi di 'Soldato Leggendario' e 'Più Grande Soldato del 20° Secolo'. La sua prima esperienza in battaglia avvenne in Vietnam, alla quale partecipò come mercenario aggregato alle unità dei Berretti Verdi e dei Ranger. Ha combattuto anche con le pattuglie da ricognizione a lungo raggio (LRRP) e con i gruppi di Scout USA. In seguito ha operato in unità speciali come il SOG (gruppo operazioni speciali), la Wild Geese e la Delta Force.

STORIA SEGRETA

Big Boss è un americano di terza generazione, di origini giapponesi, nato alle Hawaii. Dopo l'attacco contro Pearl Harbour i suoi parenti giapponesi vennero rinchiusi in un campo di prigionia: Big Boss invece, ancora adolescente, entrò nell'unità nippo-americana (la 442 unità di fanteria). Combattè contro i nazisti in Francia, prendendo parte alla liberazione dell'Europa. *Di ritorno negli Stati Uniti sperimentò sulla propria* pelle i pregiudizi razziali, che misero alla prova il suo patriottismo. Dopo aver perso la fiducia nell'ideologia della guerra fredda, cominciò a cercare una sua lotta privata: nel 1961 prese parte come mercenario alla crisi del Congo e negli anni seguenti restò attivo in Africa, nella seconda crisi del Congo nel 1968 e in Biafra, Angola e Mozambico.

Tra i mercenari di tutto il mondo è divenuto una vera e propria figura mitica: il 'Soldato Leggendario'. Tutte le milizie e le organizzazioni di terroristi ricercavano la sua esperienza e la sua straordinaria abilità. Durante la guerra del Vietnam Big Boss subì una ferita che lo rese sterile: l'esercito USA decise allora che il suo talento di guerriero era l'ideale per creare una progenie attraverso la Procedura del Super Bambino, basata sulle scoperte nel campo della clonazione sviluppate nel corso del 20° secolo. La particolare forma usata di reintegrazione esterna della fertilità fu condotta nell'ambito di un progetto noto come 'Les enfants terribles'. Big Boss lasciò il campo di battaglia per occuparsi dell'addestramento militare: negli anni '90 venne nominato comandante dell'unità speciale ad alta tecnologia FOXHOUND, non ancora ufficiale, e fece così ritorno negli Stati Uniti. Sfruttando i fondi e le risorse umane a sua disposizione, e utilizzando tutti i contatti stabiliti durante i suoi anni di attività mercenaria, riuscì a creare uno stato militare indipendente nel Sud Africa, di nome Outer Heaven, che nacque nel corso di una rivolta nel 1995. La NATO venne a conoscenza che nel nuovo stato si stava studiando una nuova arma nucleare, il carro armato semovente Metal Gear: venne allora inviato in missione un nuovo agente della FOXHOUND, Solid Snake, che riuscì a mettere in ginocchio Outer Heaven e a scoprire che il cervello dell'intera operazione non era altri che Big Boss, il comandante della FOXHOUND. Big Boss fuggì in Asia, dove diede vita a un'altra fortezza militare, Zanzibarland: ancora una volta, però, fu Solid Snake a porre un freno alle sue ambizioni. Big Boss trovò la morte nella battaglia di Zanzibar, nel 1999: il suo corpo venne recuperato dal governo USA, come schema base sul quale sviluppare la futura terapia genetica.

NOME REALE: SCONOSCIUTO
SESSO: MASCHILE
ETA': CIRCA 70 ANNI
NAZIONALITA': STATUNITENSE (NATURALIZZATO)

inventario ARMI e accessori

LA TUA MISSIONE È DI INFILTRARTI IN UN TERRITORIO SCONOSCIUTO, DOVE DOVRAI AFFRONTARE NEMICI MOLTO BEN ARMATI E INFORMATI SULLA TUA INTRUSIONE. INIZIALMENTE NON POTRAI CONTARE SU NESSUN'ARMA: NE TROVERAI COMUNQUE MAN MANO CHE PROCEDERAI NEI VARI LIVELLI. IL TUO ARSENALE PERSONALE SPAZIERÀ DA UNA SEMPLICE PISTOLA A UN POTENTE LANCIAMISSILI A DELLE CARICHE ESPLOSIVE: TUTTE QUESTE ARMI DOVRANNO ESSERE USATE NELLA GIUSTA SITUAZIONE, CONTRO PARTICOLARI NEMICI. SE VUOI CREARE UN DIVERSIVO O LIBERARTI DI UNA FASTIDIOSA TELECAMERA DI SORVEGLIANZA, IL C4 O IL LANCIAMISSILI STINGER SONO QUELLO CHE FA AL CASO TUO: DOVRAI CERCARE DI SFRUTTARE AL MASSIMO TUTTE LE POTENZIALITÀ DELLE TUE ARMI (ANCHE QUELLE ALTERNATIVE). PER SELEZIONARE UN'ARMA TIENI PREMUTO IL TASTO R2 E MOSTRA GLI OGGETTI IN TUO POSSESSO PREMENDO I TASTI DIREZIONALI A DESTRA O A SINISTRA. NOTA CHE PER RICARICARE LE ARMI DA FUOCO CHE NE HANNO BISOGNO, COME LA SOCOM O IL FA-MAS, DOVRAI PREMERE DUE VOLTE IL TASTO R1: COSÌ FACENDO RIDURRAI AL MINIMO IL TEMPO IMPIEGATO IN QUEST'OPERAZIONE. OGNI VOLTA CHE PASSI DA UN LIVELLO ALL'ALTRO LE MUNIZIONI DEI TUOI ARMAMENTI SONO RIPRISTINATE AUTOMATICAMENTE; QUESTO SIGNIFICA CHE, SE LE FINIRAI, TI BASTERÀ TORNARE INDIETRO PER OTTENERNE DELLE ALTRE. ALCUNI LIVELLI SONO COMPOSTI DA PIÙ ZONE, PER ESEMPIO I DIVERSI PIANI DEL CENTRO DI STOCCAGGIO DELLE TESTATE B1: IN QUESTO CASO NON TI BASTERÀ SPOSTARTI SEMPLICEMENTE DA UN PIANO ALL'ALTRO PER FARE RIFORNIMENTO DI MUNIZIONI.

SOCOM

Dove si trova:

Nel cassone del camion parcheggiato all'eliporto. I proiettili per la pistola Socom si trovano in scatole che contengono caricatori da dodici colpi.

Descrizione e funzioni:

Questa è la prima arma che si trova nel gioco; la Socom è una pistola automatica calibro 45 che può utilizzare caricatori contenenti dodici colpi. È dotata di una funzione integrata di mira laser, localizzata sotto alla canna dell'arma, che si blocca automaticamente sul bersaglio più vicino ogni volta che impugni l'arma, assicurando la possibilità di fare fuoco in modo rapido e preciso. La sua limitazione consiste nello scarso numero di proiettili nel caricatore, che la rende utile solamente in situazioni nelle quali devi fronteggiare pochi nemici.

Questa pistola, letale già nella sua configurazione di base, può essere inoltre equipaggiata con un apposito silenziatore, che ti assicurerà la massima discrezione. Per usare la Socom inizia col selezionarla, quindi premi il tasto ■ per puntare l'arma di fronte a te e punta sul bersaglio che vuoi colpire cambiando direzione. Una volta che hai una linea di mira rilascia il tasto ■ per sparare. Nota che la maggior parte degli avversari che dovrai fronteggiare nel corso della tua missione moriranno solamente dopo essere stati colpiti per la terza volta.

SOCOM

SILENZIATORE SOCOM

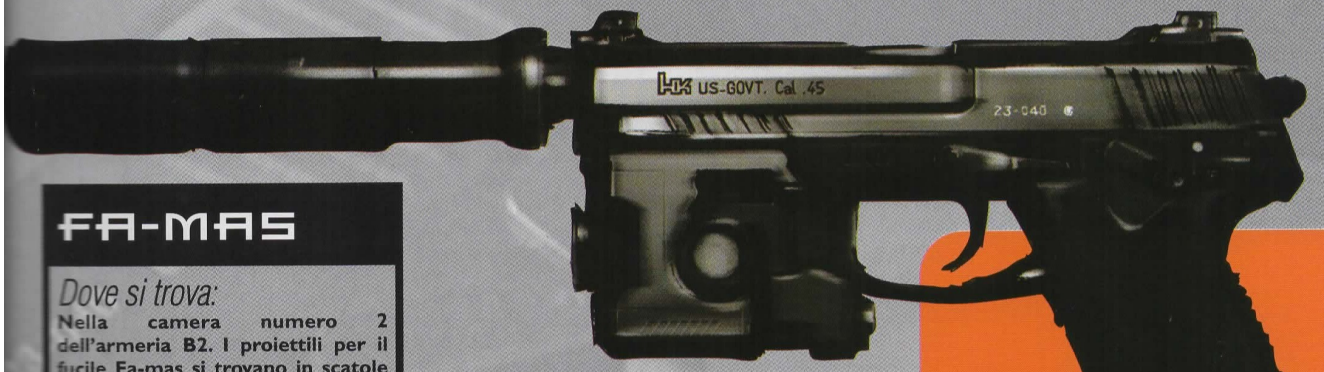
Dove si trova:

Nella stanza numero 1 dell'hangar del carro armato 1.

Descrizione e funzioni:

Si tratta di un accessorio assolutamente indispensabile per la tua prima arma: il silenziatore Socom è un dispositivo di attenuazione del rumore appositamente progettato per la pistola Socom, costruito in una lega leggera d'alluminio estremamente resistente. Una volta montato il silenziatore sulla canna non noterai alcuna differenza nel peso della pistola. Le missioni di infiltrazione in territorio nemico richiedono silenziosità e velocità per non essere individuati: è proprio in questi casi che il silenziatore Socom ti servirà alla perfezione, semplificandoti enormemente le cose. La possibilità di eliminare dei nemici senza allarmare le guardie nelle vicinanze e anche quando ti trovi nei pressi di qualche telecamera di sorveglianza è un indubbio vantaggio. Il silenziatore Socom viene montato sulla canna della pistola non appena lo trovi: da questo momento in poi i due oggetti saranno considerati come una cosa sola.

SILENZIATORE SOCOM



FA-MAS

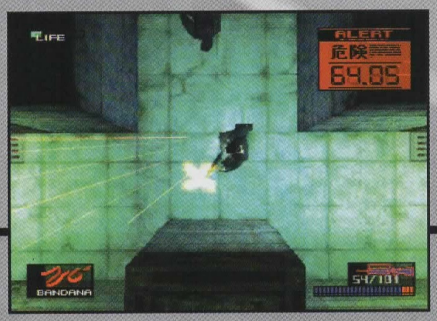
Dove si trova:

Nella camera numero 2 dell'armeria B2. I proiettili per il fucile Fa-mas si trovano in scatole che contengono caricatori da venticinque colpi.

Descrizione e funzioni:

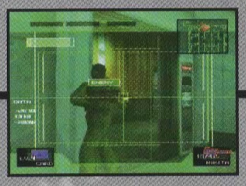
Il Fa-mas, il famoso fucile automatico d'assalto prodotto in Francia, è la seconda arma che incontrerai nella tua missione. La sua straordinaria potenza, insieme alla sua capacità di operare in qualsiasi condizione, lo rendono l'arma da fuoco prediletta dell'esercito francese. Dotato di un caricatore che può arrivare a contenere venticinque colpi, il Fa-mas spara proiettili di calibro 5.56 mm e, al contrario della Socom, non può essere munito di silenziatore: non aspettarti di non essere notato, quando lo usi, perché il fragore della sua modalità di fuoco automatica farà immediatamente saltare la tua copertura. Il suo impressionante rateo di fuoco (1.100 colpi al minuto) garantisce un risultato determinante quando ti trovi a fronteggiare gruppi di nemici, in particolar modo nel caso di un'imboscata. Anche se non è dotato di una funzione di mira laser automatica, come quella della Socom, gli ultimi tre proiettili (quelli evidenziati in rosso nel segnacolpi in basso a destra dello schermo) hanno in pratica questa funzione: quando avrai la bandana di Meryl, spara tutti i colpi fino a quando nel caricatore non restano solo questi tre. La combinazione di questi proiettili e della bandana ti assicurerà una mira precisa, una grande potenza di fuoco e munizioni illimitate.

Per sparare con il Fa-mas comincia con il selezionarlo; la modalità semi-automatica (colpo singolo) si ottiene premendo giù sul tasto ■ diverse volte una di fila all'altra. Per aprire il fuoco in modalità automatica devi semplicemente tenere premuto il tasto ■.



FA-MAS

LANCIAMISSILI NIKITA



LANCIAMISSILI NIKITA

Dove si trova:

Nella stanza numero 3 del centro di stoccaggio delle testate B1. I missili per il Nikita si trovano in apposite casse, che contengono caricatori di quattro missili.

Descrizione e funzioni:

Il Nikita è un lanciamissili in grado di sparare piccoli missili con controllo a distanza. Questi missili sono dotati di un loro sistema propulsivo, che garantisce loro la spinta per un limitato periodo di tempo. Quando guidi un missile puoi controllare il suo percorso con una prospettiva dall'alto verso il basso, oppure con una in prima persona (con una vista dalla punta del missile). Quest'ultima visuale ti permette di seguire i movimenti del missile come se tu vi fossi fisicamente seduto sopra: in questo modo potrai esplorare delle zone lontane del livello dove ti trovi senza doverti materialmente infiltrare al loro interno, evitando così il pericolo di essere scoperto e venendo a conoscenza dell'esatta posizione di tutti i nemici che si trovano lungo il percorso. Fai molta attenzione quando usi quest'arma con la visuale in prima persona: preso come sarai dal controllo del missile, potresti non accorgerti in tempo dell'arrivo di qualche guardia. Anche se la funzione appena descritta risulta molto utile in alcune situazioni, lo scopo primario del lanciamissili Nikita rimane quello di eliminare bersagli che si trovano al di fuori della tua linea di tiro, o che non possono essere attaccati in modo frontale. Quando ti troverai a fronteggiare per la seconda volta Sniper Wolf, oppure durante il tuo duello con Vulcan Raven, capirai quanto può essere utile il lanciamissili Nikita. Un altro suo impiego fortemente consigliato è la distruzione del pannello di controllo dell'alta tensione, nel centro di stoccaggio delle testate B2.

Per usare il lanciamissili Nikita selezionalo con il tasto ■ e spara il missile rilasciando il tasto ■. A questo punto potrai dirigere il volo del missile premendo i tasti direzionali a destra o a sinistra. Per attivare la visuale in prima persona devi tenere premuto il tasto ▲, da subito dopo il lancio del missile a quando viene colpito l'obiettivo. Ricorda di tenere sotto controllo il livello del carburante, perché se quest'ultimo finirà il missile esploderà lungo il suo percorso. Prima di sparare, controlla sempre di non avere nessun ostacolo di fronte a te: in questo modo sarai certo di non subire danni provocati da un'inaspettata e vicina esplosione.

inventario ARMI e accessori

PSG1

Dove si trova:

Nella camera numero 5 dell'armeria B2. Le munizioni del PSG1 si trovano in scatole contenenti caricatori da sei colpi.

Descrizione e funzioni:

Il PSG1 è un fucile da cecchino a lunga portata, equipaggiato con un mirino telescopico che ingrandisce automaticamente le immagini di quarantadue volte. Le munizioni sono di calibro 7.62 mm e il caricatore ne può contenere fino a sei. La funzione principale di quest'arma è l'eliminazione a distanza di uno specifico nemico. L'estrema precisione del PSG1 crea, però, alcune difficoltà nel suo impiego: puoi sparare solamente dopo esserti sdraiato al suolo e non devi avere nessun ostacolo di fronte a te che ostruisca la linea di tiro. Inoltre il mirino non ha alcun controllo dello zoom e rende il prendere la mira un'operazione estremamente delicata e sensibile a ogni tuo tremolio, cosa che rende molto difficile il mantenere sempre sotto tiro il bersaglio.
Per sparare con efficacia dovrai sempre mantenere la direzione nella quale sta puntando il PSG1, cercando di fare sempre restare il bersaglio al centro del mirino telescopico. Anche se il PSG1 è un'arma che impiegherai primariamente nel corso dei tuoi due duelli con Sniper Wolf, lo potrai anche usare per uccidere delle guardie solitarie o addirittura per divertirti a eliminare i topi che incontrerai nei vari livelli. Per usare il PSG1 selezionalo e, con i tasti direzionali, prendi la mira (linea di tiro) verso il tuo bersaglio. Una volta fatto, premi una volta il tasto ■ per sparare.

LANCIAMISSILI STINGER

Dove si trova:

Nella prima stanza della torre delle comunicazioni B, subito dopo il camminamento. I missili per lo Stinger sono stoccati in casse contenenti caricatori da cinque missili.

Descrizione e funzioni:

Il lanciamissili Stinger è di gran lunga l'arma più potente a tua disposizione; è equipaggiato con un rilevatore di calore, che si blocca automaticamente su tutte le fonti di energia termica, e utilizza dei missili terra-aria (SAM, diversi da quelli usati dal Nikita), in grado di colpire bersagli che si trovano a diverse altezze. L'identificazione del bersaglio è facilitata da dei rettangoli grigi che ne indicano la posizione, anche quando quest'ultimo si trova dietro a un ostacolo: in questo modo potrai seguire i movimenti del nemico che stai tracciando, in qualunque luogo si sposti. Una volta che l'obiettivo si trova nel mirino, un grande rettangolo rosso indica il momento propizio per lanciare il missile. Non è necessario ottenere un blocco quando spari contro un bersaglio fisso, perché questo tipo di obiettivi può essere distrutto semplicemente sparando nelle loro vicinanze. Quando usi il lanciamissili Stinger si attiva automaticamente la visuale in prima persona: ti sarà quindi impossibile cambiare posizione fino a quando questo sistema d'arma resterà attivo, ragion per cui prima di imbracciare lo Stinger dovrai essere assolutamente certo che non vi siano nemici nelle tue immediate vicinanze. Quest'arma sarà davvero determinante negli scontri con i boss nei livelli più avanzati delle tua missione, ma è comunque efficace contro qualsiasi bersaglio che emetta del calore. La puoi inoltre usare per liberarti di telecamere, cani lupo e guardie distanti da dove ti trovi.
Per usare il lanciamissili Stinger selezionalo e quindi trova il tuo bersaglio aiutandoti con i rettangoli grigi che te ne indicano la posizione. Premi quindi il tasto ■ per lanciare un missile; non appena lo hai fatto puoi disattivare il lanciamissili premendo il tasto R1. In questo modo tornerai libero di muoverti verso il tuo prossimo bersaglio.

LANCIAMISSILI STINGER

PSG1

MINE CLAYMORE

Dove e come si trovano:

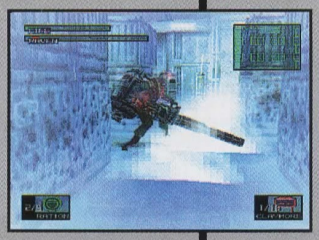
Le mine Claymore si trovano nellè seguenti zone: nel canyon, nel passaggio sotterraneo, nel magazzino numero 6 del nevaio e nella seconda zona del montacarichi. Devi usare il cercamine o gli occhiali termici per individuarle, dal momento che a occhio nudo non sono visibili. Per disinnescare le mine Claymore devi strisciare sopra di esse: in questo modo le raccoglierai automaticamente, una dopo l'altra.

Descrizione e funzioni:

Le Claymore sono mine anti-uomo, dotate di un sistema di mimetizzazione ottico che le rende invisibili, a meno che tu non disponga dell'equipaggiamento necessario per localizzarle. Possono essere celate sotto qualsiasi superficie, che sia naturale o artificiale: una volta posizionate, esplodono non appena qualcuno entra nell'arco del loro sensore, che copre 45 gradi in una direzione definita. L'area di copertura del sensore resta visibile per alcuni istanti durante la fase di posizionamento della mina: cerca di piazzare le mine con i sensori rivolti nella direzione opposta quella nella quale hai intenzione di allontanarti, per evitare di innescare tu stesso la mina, subendo gravi ferite. La carica esplosiva delle mine Claymore è molto potente, cerca di ricordarlo sempre: puoi utilizzare queste armi durante la tua battaglia con il carro armato nel canyon, per esempio. In questo modo ne danneggerai i cingoli, rallentandone i movimenti. Oppure potrai usarle per tendere una trappola a Vulcan Raven, nel magazzino.

Per usare una mina Claymore, selezionala e posizionala nell'area che vuoi, premendo una volta il tasto ■. Nota che puoi disporre al massimo otto mine contemporaneamente.

MINE CLAYMORE



C4

Dove si trova:

Il C4 è uno degli oggetti che incontrerai più di frequente, si trova praticamente in ogni livello. Nota che la prima volta che lo troverai sarà nella camera numero 1, proprio sotto all'ascensore nell'armeria B2. L'esplosivo C4 è contenuto in confezioni di quattro unità.

Descrizione e funzioni:

Il C4 è un esplosivo plastico, in pratica una bomba in miniatura che puoi far esplodere a distanza. Solitamente lo si impiega per distruggere muri o strutture, ma è efficace anche contro bersagli di minore importanza. Puoi piazzare il C4 su un muro, a terra o sulla schiena di un nemico: la cosa importante è che tu ti porti a distanza di sicurezza prima dell'esplosione, ricordando che quest'ultima ha un raggio molto ampio. Nota che, se disponi più di una carica di C4, le potrai far brillare soltanto una alla volta, senza la possibilità di creare un effetto a catena. Nell'armeria alcune pareti sono di colore blu e mandano uno strano suono quando ci batti sopra: questo fatto sta a indicare che sull'altro lato si trova una zona segreta. Usa una carica di C4 per aprirti la strada e poter così accedere alla stanza o al passaggio celato oltre il muro. Quando ti trovi sul camminamento, puoi sfruttare lo stesso metodo per aprire la porta numero 6, che è bloccata dal freddo.

Per usare il C4 comincia con il selezionarlo; per piazzarlo a terra premi una volta il tasto ■. Per farlo aderire a una parete, portati di fronte a quest'ultima e premi il tasto direzione in direzione del muro, premendo contemporaneamente una volta il tasto ■. Mettere una carica di C4 direttamente sul corpo di un nemico è uno dei molti segreti che dovrai imparare a padroneggiare: fai riferimento ai tuoi documenti classificati per scoprire la procedura da seguire. Dovunque tu abbia piazzato la carica di C4, dovrai premere il tasto ● per farla esplodere.

C4

GRANATE

Dove si trovano:

Come il C4, anche le granate si trovano in quasi tutti i livelli che affronterai nella tua missione. Le prime che troverai saranno nella camera numero 1, nell'angolo inferiore sinistro (a sinistra sulla mappa) dell'armeria. Le granate si trovano in scatole che le contengono a gruppi di quattro.

Descrizione e funzioni:

Si tratta di granate a frammentazione: sono armi molto letali, che alla loro detonazione scagliano in ogni direzione delle minuscole schegge, che aumentano considerevolmente i danni provocati dalla semplice esplosione. Come tutte le granate del tuo inventario, esplodono circa cinque o sei secondi dopo la rimozione della sicura. Il raggio della loro esplosione è simile a quello di una carica di C4, come pure lo è quello delle schegge: qualsiasi guardia si trovi all'interno di detto raggio resterà uccisa sul colpo. Queste granate sono in realtà davvero utili solamente nella tua battaglia con il carro armato, a causa del pericolo per te stesso che deriva dal loro semplice impiego. Per evitare spiacevoli incidenti, comunque, conta sempre i secondi che passano dopo che hai rimosso la sicura. Per usare una granata selezionala; quindi premi il tasto ■ per rimuovere la sicura e rilascialo per lanciare la granata.

GRANATE

inventario ARMI e accessori

GRANATE STORDENTI

Dove si trovano:

Anche le granate stordenti si possono trovare praticamente ovunque. Le prime le recupererai nel piccolo magazzino sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) dell'eliporto. Le granate stordenti sono contenute in confezioni di legno, a gruppi di tre.

Descrizione e funzioni:

Le granate stordenti, al contrario di quelle a frammentazione, non possono né ferire né uccidere il loro bersaglio. Come tutte le altre granate deflagrano cinque secondi dopo la rimozione della sicura: la loro esplosione provoca un boato assordante e un lampo luminoso che acceca e lascia intontiti per circa otto secondi. L'effetto della granata si estende a tutti i nemici e gli animali presenti sullo schermo nell'attimo della detonazione, mentre ti lascia completamente libero di muoverti. Anche se questo tipo di granate non è progettato per infliggere ferite, ti provocherà danni equivalenti a un colpo da proiettile se ne terrai una in mano dopo aver rimosso la sicura. Questo tipo di arma è molto utile in particolare nella torre di comunicazione A, per liberarti delle guardie che si lanciano al tuo inseguimento. Anche nella caverna le potrai adoperare con profitto, visto che ti permetteranno di liberarti dei cani lupo senza dover fare loro del male. Quando impieghi una granata stordente in una zona dove sono presenti guardie o telecamere, l'esplosione farà scattare l'allarme: dovrai perciò pianificare sempre una via di fuga.

Per usare una granata stordente, selezionala e premi il tasto ■ per rimuovere la sicura. Rilascia tale tasto per lanciare la granata.

GRANATE STORDENTI

BOMBA A OROLOGERIA

Dove si trova:

Durante la tua missione ti imbatterai due volte in una bomba a orologeria. La prima dopo essere fuggito dalla sala medica (probabilmente si trova nei tuoi oggetti di sinistra, nascosta da Revolver Ocelot). La seconda volta sarà nascosta nell'acqua radioattiva della base sotterranea I (dove dovrai cercare il codice PAL).

Descrizione e funzioni:

La bomba a tempo è l'unica arma che non puoi utilizzare per i tuoi scopi, visto che è presente esclusivamente per ucciderti! Al suo interno si trova C4 a sufficienza per distruggere un piccolo veicolo.

Se sei così sfortunato da imbatterti in questa letale minaccia, esamina rapidamente i tuoi oggetti di sinistra (tasto L2): vedrai un numero sul visore della bomba, che indica i secondi che rimangono prima dell'esplosione. Liberati della bomba a orologeria il più velocemente possibile, selezionandola e tenendo premuto il tasto L2, quindi gettandola via premendo una volta il tasto ●. Ricordati di portarti a distanza di sicurezza dal punto della detonazione.

GRANATE CHAFF

Dove si trovano:

In quasi tutti i livelli che ti troverai ad affrontare potrai trovare delle granate chaff. Le prime sono all'eliporto, sulla piattaforma d'atterraggio. Le granate chaff si trovano a gruppi di tre, all'interno di cassette di legno.

Descrizione e funzioni:

Le granate chaff ti permettono di disturbare qualsiasi dispositivo faccia uso di componenti elettronici, per un periodo di tempo pari a dieci secondi. Esplodono cinque secondi dopo la rimozione dello spinotto di sicurezza e sono efficaci contro le telecamere di sorveglianza, contro i sistemi di guida di alcune armi e sono inoltre in grado di paralizzare particolari nemici con impianti elettronici. Cerca di non ricorrere troppo spesso a quest'arma, però, perché ha la controindicazione di disturbare anche il tuo radar. Le granate chaff ti torneranno utili nel tuo duello contro il Ninja e durante la tua battaglia contro il Metal Gear: usandole in sequenza sarai in grado di rendere molto meno preciso il dispositivo di puntamento dei missili del Metal Gear. Come per quanto riguarda le altre granate, non ritardare mai troppo il lancio dopo aver rimosso la sicura, altrimenti ti ferirai.

Per usare una granata chaff selezionala e premi il tasto ■ per rimuovere la sicura. Rilascia il tasto per lanciare.

GRANATE CHAFF

Nome: **SOCOM** • *Tipo d'arma:* **PISTOLA AUTOMATICA** • *Caricatore:* **12 PROIETTILI** • *Danno:* **BASSO**

Condizioni ottimali d'uso: **La pistola Socom è efficace contro un piccolo numero di avversari. È ideale per uccidere i nemici senza attrarre l'attenzione delle altre guardie. Il suo mirino laser integrato permette un tiro assolutamente preciso, specialmente quando si spara correndo. Particolarmente utile nel confronto contro Revolver Ocelot.**

Nome: **FA-MAS** • *Tipo d'arma:* **FUCILE D'ASSALTO AUTOMATICO** • *Caricatore:* **25 PROIETTILI** • *Danno:* **MEDIO**

Condizioni ottimali d'uso: **Il Fa-mas è raccomandato quando ti trovi a fronteggiare più nemici contemporaneamente, oppure delle imboscate. La sua potenza di fuoco è superiore a quella della Socom.**

Nome: **PSG1** • *Tipo d'arma:* **FUCILE DI PRECISIONE A LUNGA PORTATA** • *Caricatore:* **6 PROIETTILI** • *Danno:* **MEDIO**

Condizioni ottimali d'uso: **Il PSG1 è l'arma preferita dai cecchini: il suo scopo principale nel gioco è l'eliminazione di Sniper Wolf, ma può anche essere usata per liberarsi dei nemici restando a distanza.**

Nome: **LANCIARAZZI NIKITA** • *Tipo d'arma:* **LANCIARAZZI** • *Caricatore:* **1 RAZZO** • *Danno:* **ALTO**

Condizioni ottimali d'uso: **Il lanciamissili Nikita è l'ideale quando devi confrontarti con Vulcan Raven, nel magazzino. È anche molto utile per distruggere il paranco nell'altoforno e per uccidere le guardie sul camminamento.**

Nome: **LANCIAMISSILI STINGER** • *Tipo d'arma:* **LANCIAMISSILI** • *Caricatore:* **1 MISSILE** • *Danno:* **ALTO**

Condizioni ottimali d'uso: **Il lanciamissili Stinger ha una funzione di rallentamento del bersaglio, che si rivela indispensabile nella battaglia con Liquid Snake ai comandi del suo elicottero. Può anche essere usato per eliminare Vulcan Raven. Il lanciamissili Stinger è l'unica arma efficace contro il Metal Gear. Quando ti imbatti contro diverse telecamere raggruppate, sparando un missile contro quella centrale ti libererai anche di tutte le altre.**

Nome: **MINE CLAYMORE** • *Tipo d'arma:* **MINE ANTI-PERSONA** • *Danno:* **ALTO**

Condizioni ottimali d'uso: **Le mine Claymore sono molto utili contro Vulcan Raven nel magazzino. Nel canyon, invece, le puoi piazzare sotto i cingoli del carro armato, per rallentarne i movimenti.**

Nome: **C4** • *Tipo d'arma:* **ESPLOSIVO AL PLASTICO** • *Danno:* **ALTO**

Condizioni ottimali d'uso: **Il C4 è l'arma adatta nel livello B2 dell'armeria, per aprirsi la strada attraverso le pareti. Ti permette infatti di accedere direttamente alle stanze segrete e all'armeria sud. Il C4 si può impiegare anche per aprire la porta numero 6 sul camminamento. Come per le mine Claymore, puoi contare sul C4 per rallentare i movimenti del carro armato, piazzandolo sotto i suoi cingoli. Sistemando una carica di C4 sulla schiena di una guardia puoi persino creare una bomba umana.**

Nome: **GRANATA** • *Tipo d'arma:* **GRANATA A FRAMMENTAZIONE** • *Danno:* **ALTO**

Condizioni ottimali d'uso: **Le granate sono in grado di impedire i movimenti del carro armato: sono inoltre molto efficaci contro gruppi di guardie, dal momento che sono in grado di ucciderle tutte nello stesso momento.**

Nome: **GRANATA STORDENTE** • *Tipo d'arma:* **GRANATA PER STORDIMENTO TEMPORANEO**

Condizioni ottimali d'uso: **Le granate stordenti sono indispensabili nella torre delle comunicazioni A, perché ti possono togliere di torno le guardie che ti inseguono. Possono anche paralizzare temporaneamente i cani lupo che ti attaccano nella caverna.**

Nome: **GRANATA CHAFF** • *Tipo d'arma:* **GRANATA PER DISTURBI ELETTRONICI**

Condizioni ottimali d'uso: **Le granate chaff sono quelle che ti troverai a usare più di frequente; sono in grado di eliminare il pericolo rappresentato dalle telecamere e dalle telecamere armate. Le puoi anche usare per bloccare per un istante il Ninja, quando duelli con lui. Queste granate possono anche disturbare la strumentazione del carro armato e, quindi, anche il suo cannone principale. Le granate chaff, infine, saranno la tua arma per bloccare il sistema di puntamento dei missili del Metal Gear, riducendone notevolmente la precisione.**

inventario OGGETTI principali

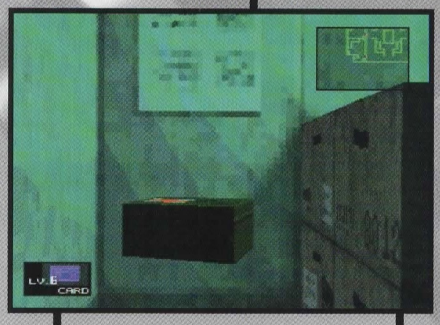
Tutti quanti sanno che Solid Snake è un agente eccezionale, in grado di rendere possibile l'impossibile. Anch'egli, però, può subire danni in azione, perdendo così dell'energia, a causa di una ferita o di una qualche malattia. Per rimediare a questo problema Solid Snake potrà contare su numerosi oggetti, presenti in tutta la base, che gli permetteranno di ritornare in salute e di proseguire nella sua missione. Ogni volta che cambierai livello questi oggetti verranno ripristinati, per cui ti basterà tornare indietro per trovarne ancora. Alcuni livelli sono composti da più zone, per esempio i diversi piani del centro di stoccaggio delle testate B1: in questo caso non ti basterà spostarti semplicemente da un piano all'altro per fare comparire nuovamente gli oggetti.

DIAZEPAM

Descrizione e funzione:

Il tremolio involontario che affligge anche i migliori tiratori, dovuto in gran parte allo stress psicologico provocato dal timore di mancare il bersaglio, è davvero molto fastidioso... Il Diazepam è il rimedio perfetto: è una sostanza che riduce immediatamente il ritmo cardiaco, permettendo al cecchino di prendere la mira con calma e con il pieno controllo di sé. Le piccole capsule di Diazepam contengono un potente sedativo, che entra in azione non appena ingerito: quando usi il PSG1, prendi due Diazepam per poter disporre di circa 60 secondi nei quali portare con tutta calma il bersaglio al centro del mirino. Le capsule di Diazepam si trovano a gruppi di tre, all'interno di piccole scatole, la prima delle quali è localizzata nella stanza numero 5 del centro di stoccaggio delle testate B1.

Per usare il Diazepam selezionalo e tieni premuto il tasto L2, quindi premi una volta il tasto ●.



DIAZEPAM

RAZIONI DI CIBO

RAZIONI DI CIBO

Descrizione e funzione:

Le razioni di cibo sono appositamente progettate per restituire a Solid Snake una parte o tutta l'energia vitale che ha perso a causa di malattie o ferite. Per usare queste razioni devi selezionarle (tenendo premuto il tasto L2) e nello stesso tempo premere giù una volta sul tasto ●. Questa procedura è comoda quando non sei impegnato in battaglia: se invece non puoi permetterti di perdere tempo, è molto meglio farti trovare con le razioni già selezionate, in modo da poterti concentrare completamente sulla battaglia. Tieni presente che se la tua energia vitale scende a zero, Solid Snake userà automaticamente una razione di cibo per scampare alla morte. Fai attenzione quando ti trovi in ambienti freddi: se terrai selezionate per troppo tempo le tue razioni, esse congeleranno, divenendo temporaneamente inutilizzabili. Per scongelarle dovrai portarle nell'altoforno, oppure utilizzare l'asciugatore che si trova nel bagno degli uomini del centro di stoccaggio delle testate B1. Oltre a poterle recuperare in giro per i vari livelli, puoi rubare le razioni di cibo alle guardie dopo averle uccise.

MEDICINA

Descrizione e funzione:

A un certo punto della tua missione dovrai affrontare una guardia con il raffreddore: visto che sarai privo di armi la dovrai strangolare, e il contatto farà prendere il raffreddore anche a te, che comincerai a starnutire all'incirca ogni due minuti. Ovviamente in queste condizioni ti sarà difficile passare inosservato, specialmente in zone pattugliate dalle guardie. Qui ti tornerà utile questa piccola capsula che, una volta ingerita, curerà il tuo malanno e farà cessare i fastidiosi starnuti. La prima confezione di medicina si trova nella stanza numero 6 del centro di stoccaggio delle testate B1.

Per usarla, selezionala mentre premi in contemporanea il tasto ●.

MEDICINA

OGGETTI

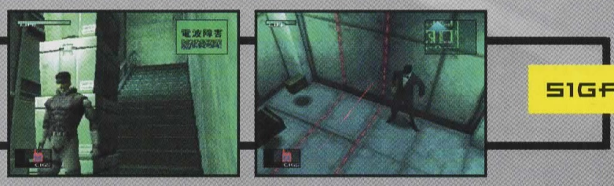
unici

Perché un agente sia in grado di operare con piena efficienza sul campo di battaglia, deve essere equipaggiato con dispositivi tecnologicamente all'avanguardia. Oltre alle varie armi che potrai utilizzare, potrai contare anche su diversi dispositivi che ti torneranno utili in molte situazioni, dal prezioso cercamine alla corazza. A seconda delle situazioni che incontrerai dovrai selezionare uno di questi oggetti, o per rilevare la presenza di una minaccia o per proteggerti da un particolare pericolo. Tutti questi dispositivi si attivano dagli oggetti del lato sinistro del controller.
Per selezionarli visualizza gli oggetti (premendo il tasto L2 e usando i tasti direzionali) e, dopo aver trovato quello che vuoi usare, lascia il tasto L2.

SIGARETTE

Dove si trovano:
Le sigarette sono comprese fin dall'inizio tra l'equipaggiamento del lato sinistro di Solid Snake.

Descrizione e funzione:
Abbiamo tutti i nostri vizi, e Solid Snake è un appassionato della nicotina. Dovunque vada porta sempre con sé un pacchetto della sua marca di sigarette preferita; oltre al piacere fisico che ricava da esse, potrà utilizzare il loro fumo per scoprire la presenza di raggi laser, nel corso della sua missione. Fumare fa male alla salute, però: l'energia vitale di Solid Snake diminuirà, mentre fuma, in relazione a quanto velocemente fumerà la sigaretta.



SIGARETTE

BINOCOLO

Dove si trova:
Il binocolo si trova fin dall'inizio della missione nell'equipaggiamento di sinistra di Solid Snake.

Descrizione e funzione:
Si tratta di un paio di oculari, dotati di una potente funzione di zoom, che ti permetteranno di vedere ben oltre la normale portata della tua vista. Usandoli attiverai la visuale in prima persona, il che equivale a dire che non ti potrai muovere: controlla perciò di essere in una zona sicura prima di ricorrere al binocolo, se non vuoi che qualche guardia di pattuglia ti interrompa. Nota che lo puoi utilizzare solamente quando sei fermo.
Per usarlo, selezionalo e tieni premuto il tasto ● per ingrandire la visuale di un oggetto, oppure il tasto X per rimpicciolirla.

BINOCOLO

OCCHIALI TERMICI

Dove si trovano:
Gli occhiali termici si trovano nella stanza sul camminamento dell'hangar del carro armato 1. Questa stanza è aperta.

Descrizione e funzione:
È molto difficile affrontare nemici o trappole, quando sono dotati di dispositivi di mimetizzazione ottica. Persino Solid Snake non può evitare le mine, se non è in grado di vederle, o di affrontare guardie che sono praticamente invisibili. Sia le guardie sia le mine, nonostante non siano visibili, emettono però una lieve quantità di calore, che potrà essere usata dagli occhiali termici, in grado di rilevare qualsiasi fonte di calore, per scoprire la loro posizione. Quando utilizzi questo equipaggiamento tutto quello che emette calore viene mostrato in un rosso brillante, mentre gli altri oggetti presenti su schermo diventano meno definiti. Oltre alle mine e alle guardie, gli occhiali termici possono rilevare la presenza di oggetti nelle zone in ombra, come trappole o raggi laser. Contrariamente a quanto detto riguardo alla lente, ti puoi muovere mentre utilizzi gli occhiali termici, come pure puoi optare per la visuale in prima persona per poter osservare meglio la situazione. Gli occhiali non dispongono però di una funzione di zoom, il che equivale a dire che sarai costretto ad avvicinarti parecchio a una guardia o a una zona, per ottenere informazioni dettagliate su di essa.

OCCHIALI TERMICI

inventario OGGETTI unici

OCCHIALI PER VISIONE NOTTURNA

Dove si trovano:
Nella stanza numero 4, vicino al pannello di controllo dell'alta tensione nel centro di stoccaggio delle testate B2.

Descrizione e funzione:
Gli occhiali per visione notturna ti saranno molto utili in situazioni prive di luce: essi amplificano elettronicamente ogni minima fonte di luce, per migliorare la visibilità della zona, portandola a un livello comparabile a quello della normale luce diurna. Questi occhiali si riveleranno preziosi in zone oscure o poco illuminate, ma non migliorano invece la visibilità in locali nei quali la luce è già sufficiente; in questo caso, anzi, provocheranno una luce intensa equiparabile a quella di una granata stordente. Gli occhiali per visione notturna si riveleranno indispensabili nella caverna, dove ti sarà praticamente impossibile avanzare senza il loro supporto. Come per gli occhiali termici, puoi scegliere tra la normale visuale aerea e quella in prima persona, durante il loro utilizzo.

OCCHIALI PER VISIONE NOTTURNA

SCHEDE DI LIVELLO

Dove si trovano:
Ti vengono consegnate dai tuoi alleati o dai boss che riesci a sconfiggere.

Descrizione e funzione:
In quasi tutti i livelli del gioco, a cominciare dall'hangar del carro armato 1, ti imbatterai in delle porte metalliche chiuse, sulle quali potrai vedere un numero da 1 a 7. Questo numero corrisponde al livello di sicurezza della scheda necessaria per aprire quella porta: se non avrai questa scheda, non potrai accedere alla stanza o al nuovo livello che si trova oltre la porta. Gli oggetti che si trovano in una stanza oltre a una porta di questo tipo diventano sempre più importanti con l'aumentare del livello di sicurezza.

SCHEDE DI LIVELLO

CORAZZA

Dove si trova:
Ci sono due sole corazze nel gioco: la prima è nella stanza numero 6 del centro di stoccaggio delle testate B2, la seconda nell'altoforno, nella zona dopo la piccola stanza con i getti di vapore.

Descrizione e funzione:
Questo corpetto da combattimento rivestito in kevlar riduce significativamente i danni che ti vengono inflitti dai proiettili. Se vieni colpito mentre lo indossi, l'effetto negativo sulla tua energia è minore. La corazza è comunque inutile contro l'arma di Vulcan Raven, che è semplicemente troppo potente. Lo stesso discorso vale anche per gli esplosivi, siano essi mine Claymore, granate o cariche di C4.

CORAZZA

CERCAMINE

Dove si trova:
Nella stanza numero 2, sul camminamento nell'hangar del carro armato 1.

Descrizione e funzione:
Anche se gli occhiali termici ti permettono di scoprire le mine Claymore sepolte a terra, non sono in grado di rilevare l'arco del loro sensore di direzione. Il cercamine, invece, è stato progettato specificatamente per questa operazione: indica non solo la posizione delle mine, ma anche la zona di 45 gradi coperta dal loro sensore. Tutte queste informazioni vengono mostrate sul tuo radar, che devi sempre tenere sotto costante osservazione quando usi questo dispositivo. Nota che il cercamine è completamente inutile quando il radar è disturbato: questo avviene quando usi una granata chaff oppure quando qualche apparato nemico ti investe con le sue contromisure elettroniche.

CERCAMINE

SCATOLE DI CARTONE A, B, C

Dove si trovano:

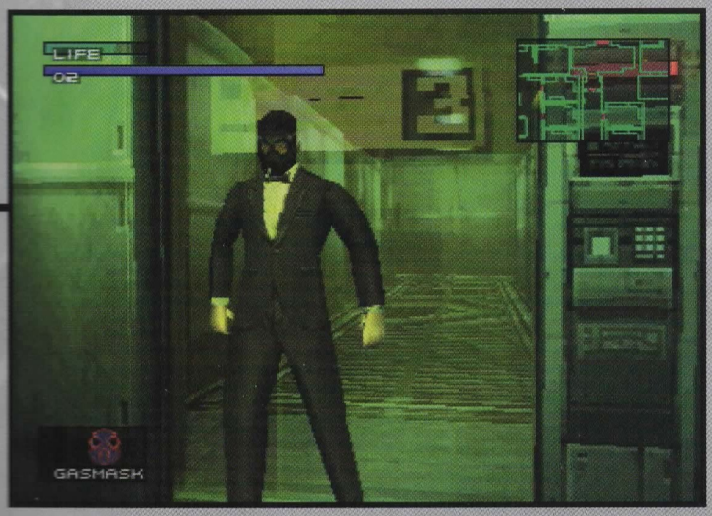
Scatola di cartone A: nella stanza numero 1 sul camminamento nell'hangar del carro armato 1.
Scatola di cartone B: nella stanza numero 4 all'interno della stanza principale del centro di stoccaggio delle testate B1.
Scatola di cartone C: nel magazzino in basso a sinistra, numero 1, nel nevaio.

Descrizione e funzione:

Queste scatole servono per il trasporto: ognuna di esse riporta scritto il nome di un'area. Le loro dimensioni sono tali da permettere a Solid Snake di nascondersi al loro interno, sfuggendo così al controllo delle guardie nelle vicinanze. Se una guardia particolarmente attenta incontra una scatola che dieci secondi prima non c'era, però, non avrà alcuna esitazione ad aprire il fuoco. Una scatola di cartone nel bel mezzo di una stanza è indubbiamente molto sospetta, a ogni modo le reazioni delle guardie dipendono dal loro temperamento. Cerca sempre di portarti in luoghi dove la presenza della scatola non è insolita, come in un angolo o in mezzo ad altre casse. Quando sei nascosto puoi guardare tutto quello che avviene intorno a te attivando la visuale in prima persona; la tua capacità di osservazione è però limitata, dal momento che spii attraverso una piccola apertura della scatola. Ti puoi anche muovere mentre sei nascosto nella scatola di cartone (nella quale sei a tutti gli effetti accucciato), a una velocità tra l'altro leggermente superiore rispetto a quando strisci per terra.

SCATOLE DI CARTONE A, B, C

MASCHERA ANTIGAS



MASCHERA ANTIGAS

Dove si trova:

Nella stanza numero 3 all'esterno del corridoio con la porta elettrificata nel centro di stoccaggio delle testate B2.

Descrizione e funzione:

Il Sarin è un gas nervino tossico che, quando inalato, immobilizza i tuoi muscoli, interrompendo le funzioni respiratorie e portando alla morte nel giro di pochi secondi. Nel corso della tua missione incontrerai due zone dove questo pericoloso gas metterà a rischio la tua vita: la prima volta che avrai a che fare con il Sarin sarà quando lascerai l'hangar del carro armato 1 dal portellone di carico, appena prima di entrare nel nevaio per la prima volta. Sfortunatamente a quel punto della tua missione non potrai ancora contare sulla maschera antigas: dovrai perciò evitare a ogni costo i raggi laser, per non andare incontro a una morte orrenda. Il tuo secondo incontro con il gas avrà luogo nel centro di stoccaggio delle testate 1: se farai scattare l'allarme nella struttura, l'uscita si chiuderà e il Sarin verrà rilasciato attraverso i condotti di ventilazione. Anche in questo caso, la prima volta che verrai qui non avrai ancora la maschera antigas; la volta seguente, però, potrai finalmente contare su quest'importante strumento per fronteggiare l'eventuale uso del Sarin. Un altro caso in cui potrai incontrare il Sarin è quando devi attraversare un corridoio colmo di questo letale gas, nel centro di stoccaggio delle testate B2. Quando arrivi in questo livello ancora non hai la maschera: ricordati di trovarla prima di provare a superare questo corridoio. In questo modo, infatti, avrai a tua disposizione un maggior tempo per esplorare la zona, grazie alla tua maggiore scorta di ossigeno. Una volta consumata l'aria a tua disposizione potrai comunque respirare, perché entrerà in funzione la maschera. Nota che ogni volta che usi la maschera antigas la devi deselezionare per poter assumere delle razioni di cibo o utilizzare le schede LV.

inventario OGGETTI speciali

Alcuni degli oggetti che ti troverai a utilizzare hanno un'unica funzione, per non dire che li puoi tenere con te solamente per un limitato periodo di tempo. Le eccezioni a questa regola sono rappresentate dalla telecamera e dalla chiave del codice PAL (che resteranno sempre in tuo possesso). Questi oggetti devono essere usati in situazioni particolari e si trovano molto spesso in zone segrete, quando non ti vengono dati da un tuo alleato. Dispositivi come il disco MO non possono essere utilizzati, ma contengono delle informazioni, che dovrai trasmettere ai tuoi superiori una volta completata con successo la tua missione.

CAMERA

Dove si trova:
Nella stanza numero 4 nell'armeria sud.

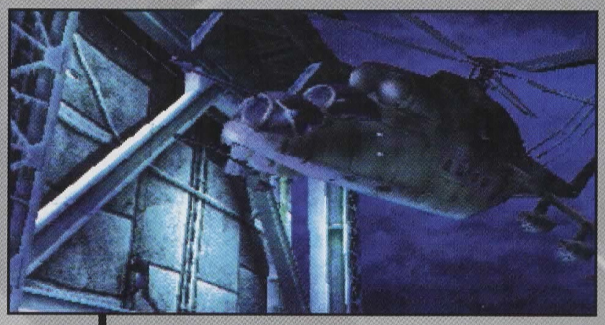
Descrizione e funzione:
Dotata delle stesse funzioni di zoom del binocolo, ti permette di prendere immagini di tutto quello che vuoi, salvandole sulla tua Memory Card (ogni immagine occupa due blocchi). In seguito potrai cambiare il colore delle tue foto e dare loro un nome.
Per usare la camera, selezionala e inquadra il tuo soggetto ingrandendo la visuale (tasto ●) o rimpicciolendola (tasto X), quindi premi una volta il tasto ■ per scattare la foto. Nota che questa camera ha una funzione speciale... per saperne di più, fai riferimento ai tuoi documenti classificati.

CAMERA

DISCO MO

Dove si trova:
Nell'armeria sud. Dopo il tuo confronto con Revolver Ocelot, Kenneth Baker ti darà il disco MO prima di spirare.

Descrizione e funzione:
Questo disco magneto-ottico contiene informazioni di grande importanza, relative al progetto Metal Gear Rex. I dati memorizzati sul disco sono in codice e non sono leggibili da nessun computer della base. Non appena completata la tua missione, il disco MO dovrà essere consegnato ai tuoi superiori: è di suprema importanza che non cada nelle mani sbagliate. Questo disco MO rimane permanentemente nel tuo equipaggiamento, anche se tu non sei in grado di usarlo.



CORDA

CORDA

Dove si trova:
Nella piccola stanza appena prima della scala nella torre delle comunicazioni A.

Descrizione e funzione:
È una corda da arrampicata in fibra di nylon, progettata per sopportare un peso enorme senza mai cedere.
Per usarla, selezionala e segui le relative istruzioni.

FAZZOLETTO

FAZZOLETTO

Dove si trova:

Dopo la seconda sessione di tortura, Otacon ti darà il fazzoletto di Sniper Wolf.

Descrizione e funzione:

Otacon, che è innamorato di Sniper Wolf, ti cederà il fazzoletto della sua amata. Grazie a questo fazzoletto, impregnato dell'odore di Sniper Wolf, ti potrai muovere all'interno della caverna senza il pericolo di essere attaccato dai cani lupo. Queste bestie infatti, gli unici veri amici di Sniper Wolf, ti lasceranno passare sentendo lo stesso odore della loro signora. Dovresti tenere con te quest'oggetto fino alla fine del tuo secondo scontro con Sniper Wolf.

KETCHUP

KETCHUP

Dove si trova:

Dopo la seconda sessione di tortura, Otacon ti darà una bottiglia di ketchup.

Descrizione e funzione:

Otacon ti darà una bottiglia di ketchup, in modo che tu abbia qualcosa da mangiare tra le due sessioni di tortura. Confrontando quest'oggetto con gli altri che compongono il tuo equipaggiamento lo troverai, senza dubbio, un po' strano, ma scoprirai che, se la userai correttamente, questa piccola bottiglia di ketchup si rivelerà di un'utilità davvero inaspettata. Quando sei in una cella della sala medica potrai infatti simulare una ferita mortale, facendo credere alla guardia che stai male: quest'ultima, credendo che il ketchup sia sangue, farà l'errore di aprire la porta della cella...
Seleziona il ketchup mentre la guardia non ti vede e sdraiati sul pavimento della cella. Premi una volta il tasto ● per rompere la bottiglia e il rosso liquido cadrà sul tuo corpo. Johnny Sasaki, che è di guardia alla tua cella, accorrerà non appena si accorgerà della tua ferita. Ricorda che se ti muoverai anche in modo minimo mentre farai finta di essere ferito il tuo piano non andrà a buon fine. Una volta che hai usato il ketchup, l'oggetto viene rimosso automaticamente dal tuo equipaggiamento.

CHIAVE CODICE PAL

Dove si trova:

Meryl ti darà il codice PAL nel bagno delle signore nel centro di stoccaggio delle testate B1.

Descrizione e funzione:

Secondo le informazioni che hai ricevuto dai tuoi superiori ci sono tre diverse schede chiavi PAL, che contengono i codici di disattivazione necessari per impedire il lancio della testata nucleare. Sfortunatamente sembra che tu possa entrare in possesso di un solo codice PAL. Più avanti nel corso della tua missione, però, i tuoi alleati ti informeranno che la scheda del codice che hai trovato ha delle funzioni particolari: in effetti al suo interno sono contenuti i tre diversi codici PAL necessari. La scheda chiave del codice PAL è composta da un particolare materiale sensibile al calore, vale a dire da un composto che modifica la sua forma a seconda della temperatura. Per passare da un codice PAL all'altro dovrai portare la chiave ad alta temperatura oppure raffreddarla: anche il colore della scheda cambierà, a indicare la mutata condizione del codice PAL.
Per usare il codice PAL non devi necessariamente selezionarlo: esso si modifica automaticamente a seconda delle variazioni della temperatura. I tre computer in grado di leggere i dati dalle tre conformazioni della scheda chiave del codice PAL si trovano nella sala di controllo della base sotterranea 3. Per usare il codice della scheda PAL con i diversi computer prima devi far cambiare il suo colore, quindi selezionarla e portarti di fronte al computer che corrisponde allo stato nel quale si trova la scheda chiave del codice PAL.

CHIAVE CODICE PAL

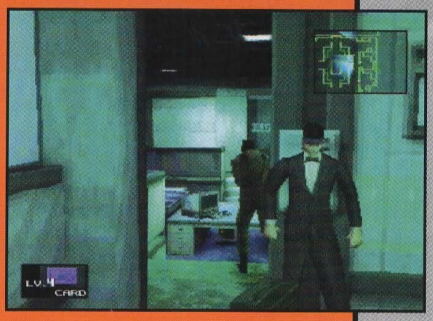
tecniche D1

infiltrazione ed evasione

Devi essere silenzioso e prudente per evitare che le guardie scoprano la tua posizione. Dovrai imparare a muoverti osservando i movimenti del nemico senza essere visto: il modo migliore per avanzare di nascosto è rappresentato dalla tecnica del camaleonte, cioè dal muoversi confondendosi con l'ambiente circostante. I soldati genetici che devi fronteggiare sono sensibili anche al minimo rumore o movimento: ciò li rende pericolosi, ma tu puoi sfruttare a tuo vantaggio questa caratteristica, creando un diversivo che distolga la loro attenzione dal tuo reale percorso. Dovrai studiare con attenzione dove e come muoverti, anche perché i tuoi semplici passi possono provocare rumori sospetti o impronte che indicherebbero il tuo passaggio: potrai evitare entrambi questi rischi strisciando, silenziosamente e relativamente senza problemi. Per essere certi che nessuno penetrasse nella base, i tuoi nemici hanno disposto dei sistemi di sorveglianza aggiuntivi, vale a dire delle telecamere, alcune delle quali collegate a delle mitragliatrici. Questi strumenti hanno un campo visivo simile a quello delle guardie ma dal funzionamento meccanico, che controlla il terreno da sinistra verso destra: per evitare di essere scoperto da una telecamera dovrai quindi sfruttare il momento in cui non è rivolta verso la tua posizione, oppure muoverti nel punto cieco del suo campo di visuale. Sul tuo cammino troverai una moltitudine di trappole, nemici e apparati di sicurezza: per riuscire a infiltrarti e sopravvivere in questo ambiente ostile dovrai diventare un maestro del silenzio, della cautela e dell'evasione, ricordandoti sempre che la prevenzione è la tua migliore difesa.

Vedere senza essere visto

La maggior parte delle guardie che incontrerai sono in costante movimento e, per questo motivo, ti impediscono di muoverti liberamente, ponendo dei limiti anche alla tua possibilità di studiare l'ambiente che ti circonda. Il rischio dell'arrivo di una guardia è sempre presente, mentre esplori un nuovo livello. Appiattendoti contro le pareti, o contro un qualsiasi altro elemento tale da permettertelo, puoi tenere sotto controllo i movimenti del nemico minimizzando il rischio di essere individuato. Se una guardia si muove in modo parallelo alla tua posizione, puoi ucciderla ancor prima che si accorga della tua presenza. Per farlo devi premere i tasti direzionali in direzione del muro: una volta che sei contro di esso ti puoi muovere in diagonale, sempre tenendo premuto il relativo tasto direzionale.

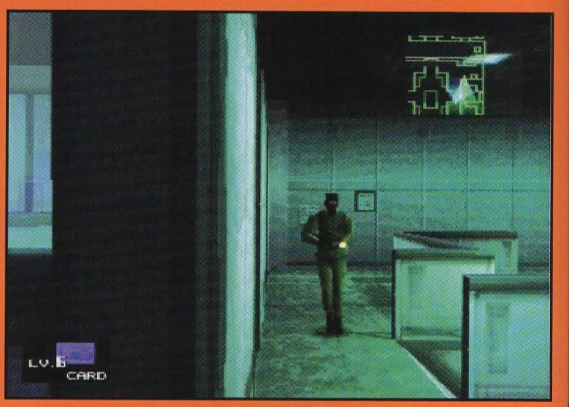


VEDERE SENZA ESSERE VISTO

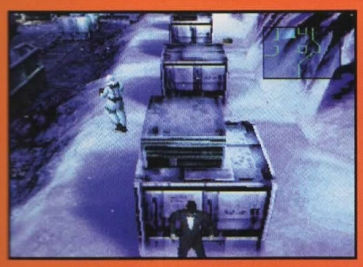
UNA RAPIDA OCCHIATA

Una rapida occhiata

Come per la tecnica appena descritta, il movimento laterale nella visuale in prima persona ti permette di osservare una zona senza esporti al pericolo di essere scoperto. Per farlo portati vicino all'angolo di un muro, o dietro a un pilastro, e avvicinati il più possibile: passa quindi alla visuale in prima persona (tenendo premuto il tasto ▲) e, a seconda della zona che vuoi guardare, usa il tasto R1 o quello L1 per farlo senza correre alcun rischio. Nota che questa tattica funziona al suo meglio quando il tuo radar non è attivo.



Spostarsi e pianificare la fuga



Molto spesso non puoi fare affidamento sul tuo radar per scoprire la posizione dei tuoi nemici: attivando la visuale in prima persona potrai però osservare i loro movimenti e scoprire i luoghi adatti per muoverti e nasconderti, come per esempio le zone dietro a container e pilastri. Non appena sei certo che non ci sono guardie nelle vicinanze, avanza da un nascondiglio fino a quello successivo: ricorda però di considerare sempre la superficie sulla quale camminare, perché altrimenti le tue impronte metteranno in allarme le guardie. Nel caso il nemico riesca a scoprirti, devi rapidamente scegliere tra la fuga e il combattimento: per farlo più efficacemente, ancora prima di entrare in un qualsiasi luogo, devi aver pianificato una via di fuga in grado di condurti nel più breve tempo possibile in un ambiente sicuro. Questa tua polizza sulla vita può essere rappresentata da una scala, un'apertura in un muro o un condotto di ventilazione (fai attenzione, però, perché, se non ti trovi completamente all'interno di quest'ultimo, le guardie possono lanciarti contro delle granate). La cosa importante da ricordare è che fino a quando le guardie ti avranno nel loro campo visivo continueranno a inseguirti e tenteranno di ucciderti: è però possibile sfuggire loro semplicemente nascondendosi dietro all'oggetto giusto.

SPOSTARSI E PIANIFICARE LA FUGA

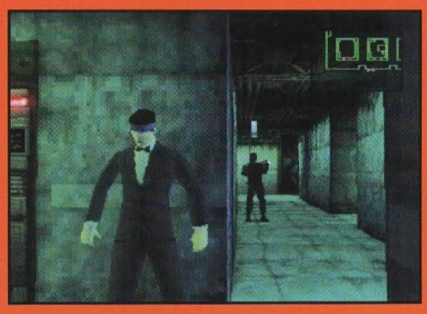
Strisciare con sicurezza

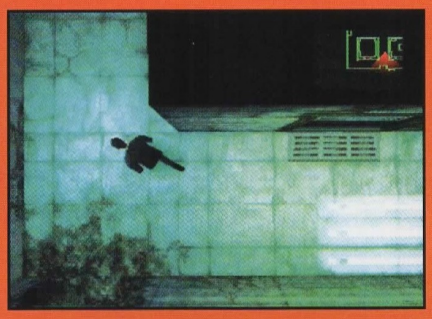
Strisciando puoi evitare di essere scoperto, in alcune situazioni. In questo modo, inoltre, hai il vantaggio di poter raggiungere oggetti posti in posizioni difficili: per esempio, le mine anti-uomo Claymore possono essere raccolte solo strisciando su di esse (dopo che ti sei procurato il cercamine o gli occhiali da visione notturna, che ti permettono di individuare la loro posizione). Inoltre, mentre strisci, puoi attivare la visuale in prima persona e osservare i movimenti delle guardie che si trovano intorno a te. Ricordati di muoverti sempre strisciando sulle zone in metallo dei pavimenti, per non provocare pericolosi rumori: sempre riguardo alle varie superfici, fai particolare attenzione alla neve dell'eliporto, dove una sola impronta può mettere in allarme tutte le guardie. Questa è la tipica situazione dove devi muoverti ora strisciando e ora correndo, per non lasciare tracce del tuo passaggio e superare l'ostacolo.

Anche se le telecamere, comprese quelle armate, possono essere disattivate con una granata chaff o evitate sfruttando i loro punti ciechi, puoi anche strisciare inosservato sotto di loro restando al di fuori del loro campo visivo, anche se riuscirci è molto difficile. Devi accucciarti e attendere il momento in cui la telecamera non è girata verso di te: se sbaglierai ogni tuo minimo movimento sarà rilevato e farà scattare l'allarme. Nota che, mentre stai strisciando o quando sei a terra (sotto a un veicolo, sotto a una scrivania o in un condotto di ventilazione), il tuo radar non funziona: devi pertanto utilizzare la visuale in prima persona in situazioni di questo genere, per poter osservare la zona intorno a te. Per strisciare premi il pulsante **X** e poi il tasto direzionale verso cui vui muoverti.

STRISCIARE CON SICUREZZA

CREARE UN DIVERSIVO





Creare un diversivo

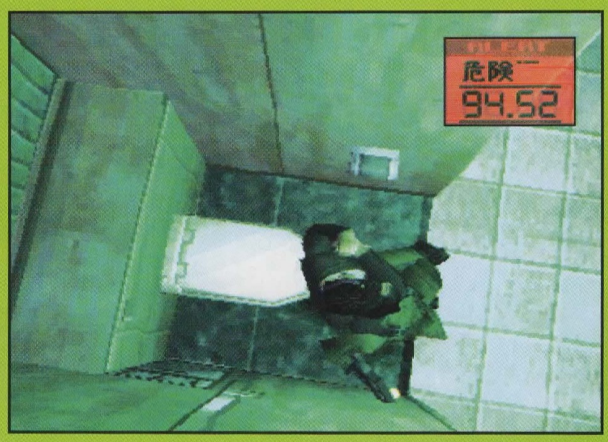
A volte è necessario creare un diversivo, per far sì che una o più guardie deviino dal loro normale percorso di pattuglia. Per riuscirci devi appiattirti contro un muro o un container e batterci sopra un colpo, premendo il tasto ●. Non appena la guardia più vicina a te sentirà il rumore si dirigerà verso la sua origine: ti basterà allora allontanarti in una direzione diversa per proseguire la tua missione. Nota che puoi battere su un oggetto sia quando sei in piedi sia quando sei a terra.

tecniche di COMBATTIMENTO

IL COMBATTIMENTO A MANI NUDE:

Solid Snake è un soldato letale: il suo massacrante addestramento e l'insostituibile esperienza guadagnata in numerosi anni di difficili missioni gli permettono di capire istintivamente quando è il momento di accettare lo scontro e quando invece è meglio cercare una via di fuga. A volte è meglio optare per una rapida e silenziosa esecuzione, piuttosto che per l'uso di rumorose armi da fuoco. Prima di iniziare la tua missione, cerca di familiarizzare con le diverse opzioni che sono a tua disposizione, prima di eliminare uno o più soldati nemici.

Lo strangolamento



Qualunque sia la tua missione, la discrezione ha sempre la massima priorità: perciò, quando uccidi un nemico, devi farlo senza lasciargli il tempo di far scattare l'allarme. Per riuscirci devi avvicinarti di nascosto alla guardia, per poi spezzarle silenziosamente il collo. La procedura prevede che ti avvicini da dietro senza essere visto, per poi premere una volta il tasto ■ per mettere le tue mani intorno al collo del malcapitato. Continua a premere il tasto ■: la guardia si accascerà al suolo dopo la decima pressione. Nota che, se tocchi il tasto direzionale mentre stai per cogliere di sorpresa una guardia, invece di prenderla per il collo la scaglierai a terra, e che inoltre puoi usare la tua vittima come scudo umano, dopo averla afferrata. Questa possibilità ti può essere molto utile quando vieni scoperto: per sfruttarla devi trascinare la guardia nella direzione da te prescelta premendo sui tasti direzionali, quindi metterla tra te e le guardie che ti inseguono, per far sì che i proiettili destinati a te vengano fermati dal suo corpo. Fai molta attenzione, però, perché prima o poi la guardia morta cadrà a terra, esponendoti così di nuovo al fuoco nemico.

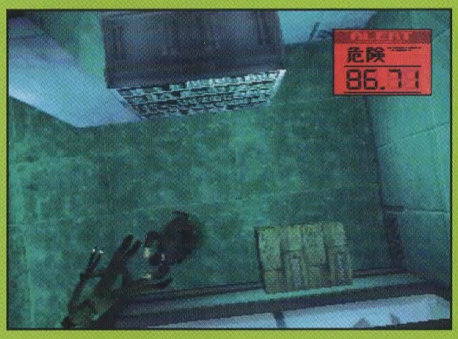
LO STRANGOLAMENTO

LA PROIEZIONE

La proiezione

Simile come concetto al combattimento ravvicinato, anche la proiezione rende incoscienti gli avversari, ma è più semplice da realizzare. Anche questa volta ti puoi avvicinare da qualsiasi parte al tuo nemico, ma è imperativo che tu prema il tasto direzionale nell'esatto momento in cui lo vuoi scagliare a terra (altrimenti dovrai strangolarlo). Quando hai raggiunto la posizione devi semplicemente premere una volta il tasto ■ per gettare a terra il soldato nemico: come per la sequenza di pugni, puoi uccidere i nemici lanciandoli verso il basso quando ti trovi in un luogo elevato come un camminamento.

Fare a pugni



Le tecniche del combattimento a mani nude vanno usate con cautela, perché non rappresentano certo il modo migliore per liberarsi di un nemico, visto che un pugno può solo rendere incosciente per alcuni secondi il tuo avversario. Considerando il suo effetto temporaneo, è opportuno ricorrere a questo tipo di attacco solamente quanto ti trovi a fronteggiare un singolo avversario. Per colpire il tuo nemico con un pugno non sei obbligato ad avvicinarti da dietro (come invece avveniva per la tecnica dello strangolamento), puoi posizionarti ovunque rispetto a lui. Premi quindi il tasto ● per tre volte per eseguire la sequenza di base, che consiste di due pugni e di un calcio: la guardia cadrà immediatamente al suolo, anche se ancora viva. Puoi rendere più effettivo il tuo attacco facendo una breve pausa tra la seconda e la terza pressione del tasto ● per poi premere ancora questo tasto ancora alcune volte: colpirai così il nemico con altri quattro pugni e un calcio. Anche se non ti consigliamo di utilizzare questo tipo di attacco quando fronteggi più di una guardia, nota che se i nemici sono molto vicini tra di loro li puoi colpire tutti quanti insieme portandoti davanti alla loro posizione. Quando sei su un camminamento, o comunque a un altezza elevata, puoi uccidere i nemici colpendoli fino a quando non cadranno dalla piattaforma, verso morte certa..

FARE A PUGNI

IL COMBATTIMENTO CON ARMI:

L'USO DELLE VARIE ARMI È DESCRITTO NEI MINIMI DETTAGLI NEL RELATIVO INVENTARIO: PER ESSERE CERTO DI SFRUTTARLE AL MEGLIO, COMUNQUE, IN QUESTA SEZIONE TROVI ALCUNI CONSIGLI PRATICI DI NOTEVOLE IMPORTANZA.

Ricaricare velocemente

La Socom e il Fa-mas hanno dei caricatori di, rispettivamente, dodici e venticinque colpi: quando spari di continuo li esaurirai molto più rapidamente di quanto vorresti. I due o tre secondi necessari per ricaricare possono esserti letali, perché ti lasciano temporaneamente inoperativo e vulnerabile. Per assicurarti di non rimanere senza munizioni durante un combattimento, osserva sempre il numero dei proiettili rimasti nel caricatore e, prima di esaurirli, premi due volte sul tasto R1. La tua arma si ricaricherà automaticamente, permettendoti così di continuare a falciare i tuoi nemici con delle nuove cartucce.

RICARICARE VELOCEMENTE

SPARARE IN CORSA

Sparare in corsa

Essere in grado di sparare mentre stai correndo è una tecnica di base estremamente importante che torna particolarmente utile quando ti devi avvicinare al nemico, perché combina due delle tue capacità fondamentali. Per prepararti, seleziona l'arma di tua scelta (o la pistola Socom o il fucile Fa-mas); se usi la Socom puntala di fronte a te tenendo premuto il tasto ■, quindi usa il tasto X e tienilo sempre premuto mentre stai correndo: dirigiti direttamente contro il tuo nemico e spara rilasciando e premendo il tasto ■ per tre volte di fila. Per quanto riguarda il fucile Fa-mas la procedura è la stessa: non appena premi il tasto ■, viene sparata una breve raffica di proiettili. Per evitare di sprecare munizioni devi assicurarti di essere in linea perfetta con il tuo bersaglio, prima di selezionare la tua arma. Nota che quando usi un qualsiasi tipo di granata con questa tecnica, tutto quello che devi fare è correre e premere il tasto ■ quando vuoi lanciarla (senza tenere premuto nessun altro pulsante). Con le armi che attivano automaticamente la visuale in prima persona, come il PSG1 o il lanciamissili Stinger, non puoi metterti a correre mentre spari. Con i lanciamissili Nikita puoi invece correre con l'arma puntata direttamente davanti a te, ma ti fermerai automaticamente non appena sparerai un missile.

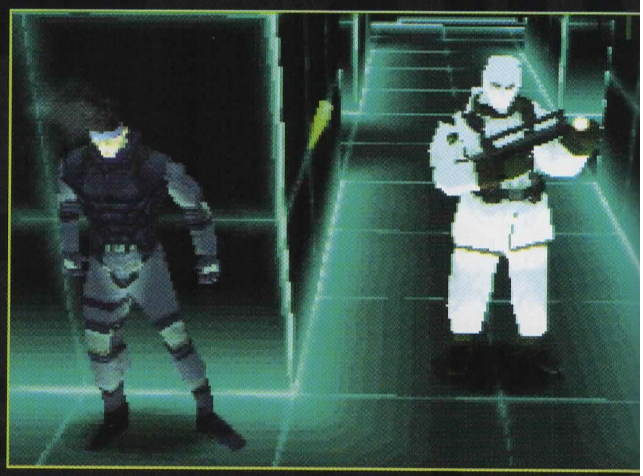
ALLENAMENTO RV

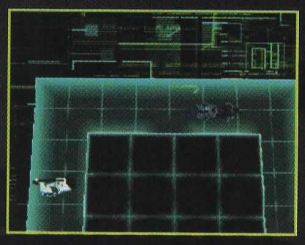
ALLENAMENTO RV

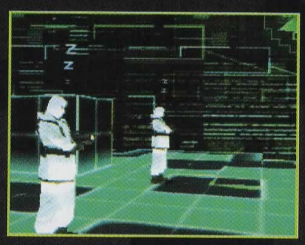
ALLENAMENTO RV

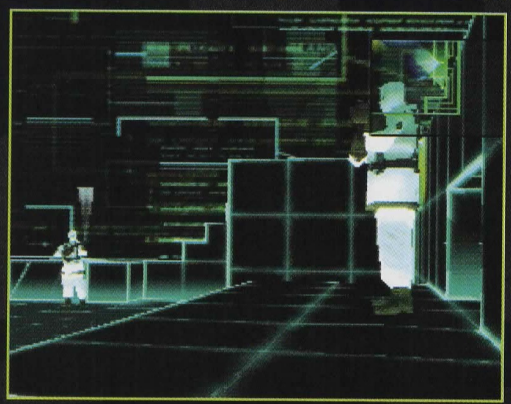
LA MODALITÀ DI ALLENAMENTO RV, che può essere selezionata dalle opzioni della schermata dei titoli, è il metodo ideale per prendere confidenza con le differenti tecniche d'infiltrazione di cui è esperto Solid Snake. Potrai in questo modo cominciare la tua missione con le conoscenze di base necessarie per affrontare le diverse situazioni che incontrerai procedendo nel tuo incarico. In ogni livello degli esercizi d'addestramento dovrai fronteggiare delle guardie, delle telecamere di sorveglianza, delle trappole e altro ancora; tutti questi elementi sono inseriti nel programma di preparazione per permetterti di ottimizzare la tua capacità di muoverti silenziosamente e rapidamente. Imparerai a utilizzare strategie molto utili, come quelle che ti permetteranno di distrarre una guardia per farla allontanare dalla sua posizione. Per superare tutti i livelli dell'allenamento RV ti servirà un controllo assolutamente perfetto sul tempo delle tue azioni e sulle traiettorie dei tuoi spostamenti.

L'addestramento RV comincia con la Modalità Addestramento; si tratta della modalità più semplice disponibile, senza alcun limite di tempo. Ogni livello che riuscirai a completare con successo ti consentirà di cimentarti con quello seguente: la Modalità Addestramento prevede un totale di dieci livelli. Una volta completata questa modalità potrai passare a quella Attacco a Tempo, che ti riproporrà gli stessi dieci livelli da te già affrontati con un'importante differenza: un limite di tempo da rispettare per concludere con successo le tue missioni. La modalità Combattimento, la terza dell'addestramento RV, combina tutti gli elementi delle due appena descritte introducendo anche l'utilizzo delle armi da fuoco. Qui il tuo obiettivo sarà di eliminare un certo numero di guardie entro un limite di tempo prefissato e usando solamente il quantitativo di munizioni a tua disposizione. Quando sarai riuscito a superare questa sfida sarai pronto ad affrontare anche la modalità Sopravvivenza: a prima vista non ci sono differenze con quella precedente, ma dovrai completare tutti i livelli in meno di sette minuti! L'ultimo strumento a tua disposizione è la Dimostrazione Tecnica, che copre i dieci livelli già visti nella modalità Combattimento: si tratta di una dimostrazione che devi semplicemente osservare. La simulazione mostra Solid Snake nei vari livelli, facendo uso della sua incredibile destrezza e di tutte le sue abilità. Probabilmente ti risulterà impossibile battere i tempi ottenuti dagli sviluppatori del gioco: potrai però consolarti stabilendo dei punteggi da primato nelle altre modalità d'addestramento. Una volta che ci sarai riuscito potrai mettere a frutto quanto appreso per progredire nelle diverse missioni reali che ti attendono senza incontrare eccessive difficoltà. Le azioni necessarie per completare ogni livello delle modalità Attacco a Tempo e Combattimento sono descritte in ogni dettaglio nelle pagine seguenti; troverai indicati il miglior percorso possibile e la posizione dei tuoi avversari e di qualsiasi altro oggetto degno di nota. Tutte le altre modalità dell'addestramento RV funzionano esattamente nello stesso modo di quelle descritte, per cui non dovrai far altro che consultare le relative pagine per trovare qualsiasi informazione di cui dovessi avere bisogno.









LIVELLO 1

MODALITÀ DI ATTACCO A TEMPO

Anche se questo livello non è molto impegnativo, dovrai ugualmente mostrare una discreta velocità e un buon senso della posizione nel combattimento corpo a corpo. Comincia correndo in diagonale verso il passaggio mediano (immagine 1) e prosegui restando leggermente a destra della linea divisoria che si trova nel mezzo di esso (immagine 2). Continuando in questo modo arriverai a destra della guardia (immagine 3): una volta alla sua altezza, colpiscila (tasto ■, immagine 4). Quando hai eliminato la minaccia rappresentata dalla guardia, procedi verso destra per raggiungere il più velocemente possibile il vortice finale (immagine 5).

TEMPO A DISPOSIZIONE: 20 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: UNA
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: NESSUNA
ABILITA': CORRERE - ELUDERE LE GUARDIE

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

NOTA: Le traiettorie indicate riguardano la modalità di **ATTACCO A TEMPO**

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

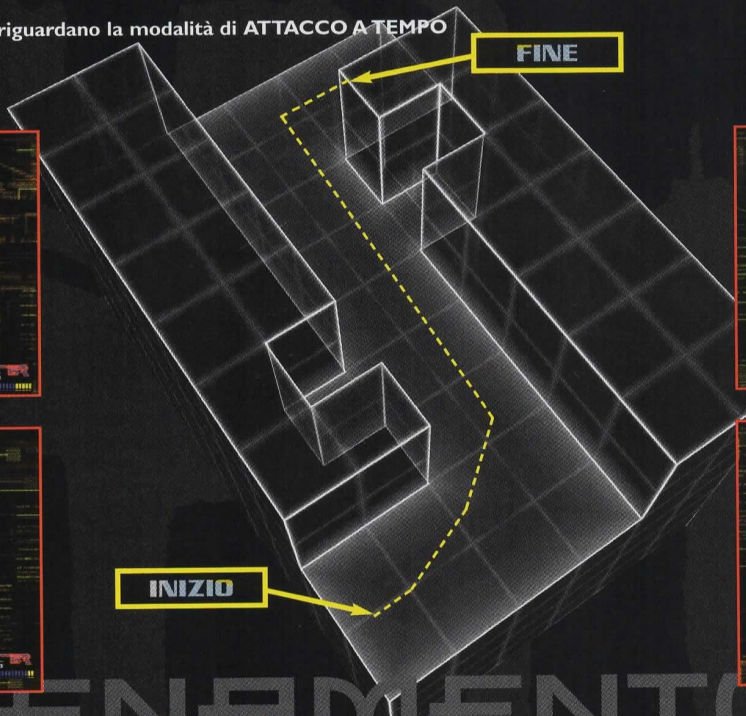


IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

MODALITÀ COMBATTIMENTO

TEMPO A DISPOSIZIONE: 15 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: UNA
NUMERO DI PROIETTILI: CINQUE
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: NESSUNA
ABILITA': SPARARE IN MOVIMENTO - SFIORARE GLI ANGOLI

Per ottenere un buon tempo è imperativo che la tua mira sia praticamente perfetta anche quando corri incontro al nemico. Dovrai tenere premuto il tasto **X** una volta che avrai selezionato la tua arma (tasto ■) e quindi premere il tasto direzione verso il luogo che vuoi raggiungere correndo. Considerando il limite di tempo, ti conviene tenere semplicemente sempre premuto il tasto **X**. Le guardie muoiono una volta colpite da tre proiettili; tu inoltre ottieni un bonus in secondi relativamente al numero di colpi che ti rimangono dopo che hai raggiunto il vortice di fine livello. Comincia raggiungendo il passaggio sfiorando l'angolo destro del muro di sinistra (a sinistra sulla mappa) (immagine 1); non appena lo hai fatto spara velocemente tre colpi alla guardia (immagine 2). Continua a correre dinanzi a te (immagine 3) e guadagna il vortice sfiorando l'angolo sinistro del muro di destra (a destra sulla mappa) (immagine 4).

LIVELLO 2

MODALITÀ DI ATTACCO A TEMPO

La strategia da seguire in questo secondo livello è ancora la stessa: anche se è presente una guardia in più, la zona dove ti dovrai muovere è di dimensioni considerevolmente maggiori. Corri verso destra, mantenendo fin dall'inizio una distanza costante dal muro al di sopra di te (immagine 1). Avvicinati all'angolo inferiore destro del blocco sulla sinistra e muoviti verso l'alto in diagonale, fino al passaggio mediano (immagine 2). Avanza verso l'alto, seguendo la linea divisoria a metà del passaggio (immagine 3), e non appena la guardia sopra di te arriva a tiro gettala a terra (immagine 4). Voltati poi subito verso destra e riuscirai a raggiungere il vortice finale prima che la guardia in fondo riesca a vederti (immagine 5).

TEMPO A DISPOSIZIONE: 25 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: DUE
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: NESSUNA
ABILITA': CORRERE - ELUDERE LE GUARDIE

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

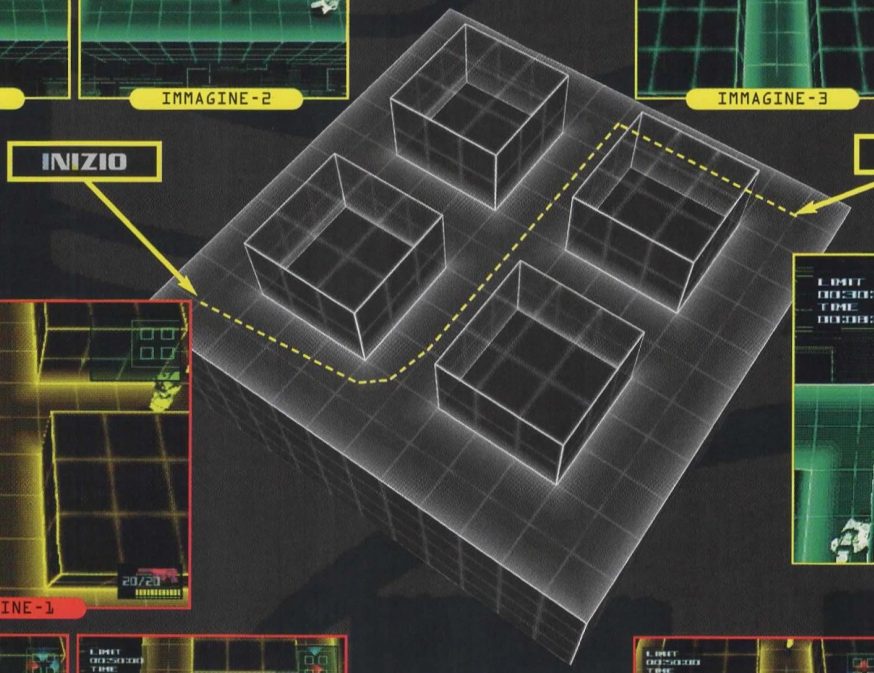


IMMAGINE-1

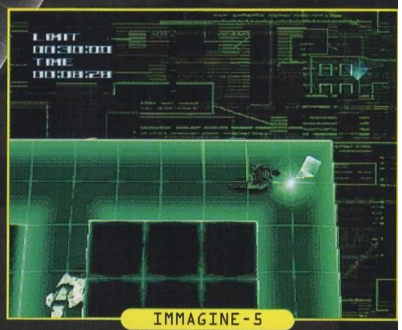


IMMAGINE-5

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

MODALITÀ COMBATTIMENTO

TEMPO A DISPOSIZIONE: 40 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: QUATTRO
NUMERO DI PROIETTILI: VENTI
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: NESSUNA
ABILITA': SPARARE IN MOVIMENTO - SFIORARE GLI ANGOLI

La vicinanza delle quattro guardie può a prima vista sembrare una difficoltà: se resterai al di fuori del loro campo d'azione, però, riuscirai a eliminarle tutte facilmente ancora prima che siano in grado di capire che cosa sta succedendo. Procedi verso l'alto lungo il passaggio, restando presso il limite sinistro della zona, quindi fermati al livello del passaggio di mezzo (immagine 1). Spara tre colpi per uccidere la guardia sulla destra (immagine 2), quindi avanza in questa direzione e portati all'angolo superiore sinistro del blocco inferiore sinistro, da dove potrai sparare alla guardia che si trova in basso sulla destra (a destra sulla mappa) (immagine 3). Una volta fatto vai all'intersezione dei quattro passaggi ed elimina la guardia sopra di te (immagine 4). Raggiungi quindi l'angolo inferiore sinistro del blocco inferiore destro e volta sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) per sbarazzarti anche dell'ultima guardia (immagine 5). Torna al passaggio mediano e gira a destra per arrivare al vortice di fine livello.

LIVELLO 3

MODALITÀ DI ATTACCO A TEMPO

Per raggiungere il tuo obiettivo in questo livello dovrai ricorrere alle abilità che hai già imparato a conoscere nei primi due livelli, strisciare sotto un tunnel (per evitare l'ultima guardia), imparare a sfiorare gli angoli dei blocchi senza toccarli: in questo modo risparmierai tempo prezioso. Comincia correndo verso sinistra, muovendoti parallelamente al blocco sulla tua destra (immagine 1): accedi quindi al passaggio sinistro sfiorando l'angolo (vale a dire tagliando la curva senza toccare l'angolo) in basso a sinistra sulla mappa (immagine 2). Prosegui avanzando verso la guardia e portati leggermente sulla destra prima di colpirla e gettarla a terra (immagine 3). Poi, dopo esserti mosso lungo il blocco sulla tua destra, portati in diagonale verso il basso nel passaggio mediano (immagine 4): posizionati di fronte alla metà sinistra del tunnel (immagine 5) e striscia sotto di esso. Mentre compi quest'operazione, dirigiti verso l'alto e a sinistra dell'uscita (immagine 6): una volta fuori dal tunnel alzati il prima possibile e corri verso il vortice finale (immagine 7).

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

TEMPO A DISPOSIZIONE: 30 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: DUE
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: NESSUNA
ABILITA': CORRERE - ELUDERE LE GUARDIE - STRISCIARE - SFIORARE GLI ANGOLI

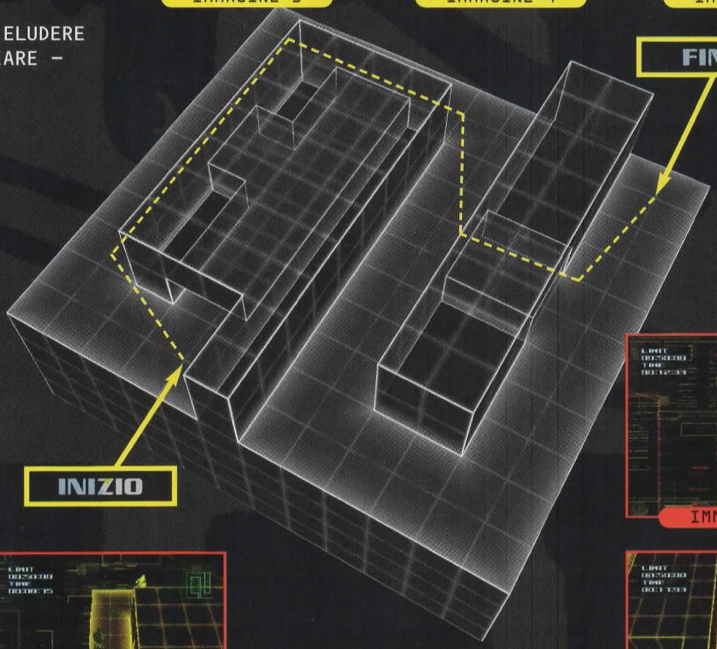


IMMAGINE-1

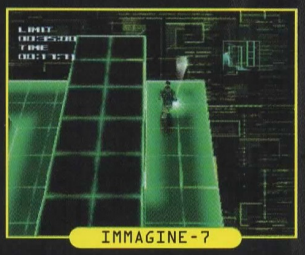


IMMAGINE-7

IMMAGINE-2

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-7

IMMAGINE-8

MODALITÀ COMBATTIMENTO

TEMPO A DISPOSIZIONE: 40 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: TRE
NUMERO DI PROIETTILI: QUINDICI
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: NESSUNA
ABILITA': CREARE UN DIVERSIVO - SPARARE IN DIAGONALE OLTRE GLI ANGOLI

L'elemento chiave in questo livello è la creazione di un diversivo, dato che due delle tre guardie che lo sorvegliano possono essere eliminate solo una volta che hanno lasciato la loro posizione originale. Imparare a sparare in diagonale ti tornerà inoltre molto utile, se riuscirai ad assumere la corretta posizione. All'inizio del livello appiattisciti contro il muro in alto e battici sopra una volta (immagine 1): metterai così in allarme la guardia nel passaggio. Mentre crei il diversivo, portati all'angolo del muro che hai appena colpito (immagine 2) e punta la tua arma di fronte a te: prenderai automaticamente la mira contro la guardia, che potrai quindi uccidere con tre colpi (immagine 3). Senza attendere che il soldato cada al suolo prosegui lungo il passaggio, muovendoti parallelamente al muro, e portati sulla quarta mattonella dall'alto (immagine 4). Spara in diagonale verso destra e la seconda guardia morirà (immagine 5). Prosegui a destra e scendi fino al passaggio mediano, dove dovrai fermarti un istante a battere sul muro appena sopra all'ingresso (immagine 6): subito dopo scendi fino all'angolo inferiore sinistro del blocco a destra (immagine 7) e, non appena la guardia viene a trovarsi di fronte a te, sparale tre colpi (immagine 8). Ora sei al sicuro: entra nel passaggio all'estrema destra e concludi il livello con il vortice.

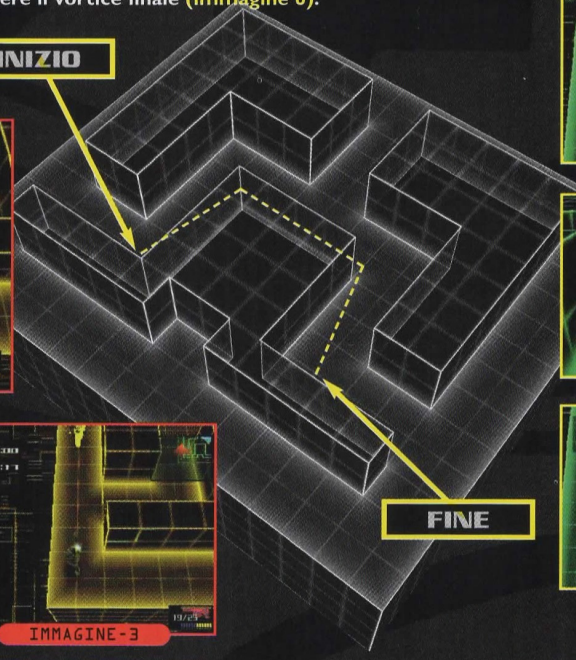
LIVELLO 4

MODALITÀ DI ATTACCO A TEMPO

Per riuscire a superare questo livello dovrai cogliere di sorpresa la guardia che si sta muovendo nella tua direzione: per riuscirci attendi all'angolo del passaggio dal quale sta arrivando. La pazienza e una posizione corretta sono fondamentali per riuscire a ottenere un percorso perfetto verso il vortice finale. Muoviti in diagonale verso l'angolo del blocco a destra sopra di te (immagine 1). Appiattisciti contro questo blocco (tasto direzione verso destra), portandoti proprio contro di esso, mentre attendi la guardia (immagine 2). Aspetta che stia per passare di fronte a te (immagine 3), quindi esci dal tuo nascondiglio (tasto direzione verso l'alto) per gettarla a terra (immagine 4). Corri verso destra (a destra sulla mappa) mentre ti muovi lungo il blocco inferiore (immagine 5), poi procedi verso il basso per raggiungere il vortice finale (immagine 6).

TEMPO A DISPOSIZIONE: 40 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: TRE
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: NESSUNA
ABILITA': CORRERE - ELUDERE LE GUARDIE



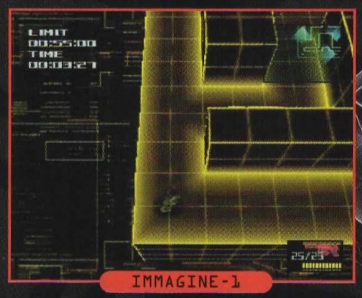


IMMAGINE-1

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

MODALITÀ COMBATTIMENTO

TEMPO A DISPOSIZIONE: 45 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: CINQUE
NUMERO DI PROIETTILI: VENTICINQUE
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: NESSUNA
ABILITA': CAMBIARE RAPIDAMENTE BERSAGLIO - CORRERE E PRENDERE POSIZIONE CORRETTAMENTE

Anche se il numero di nemici è aumentato li puoi ancora eliminare tutti molto rapidamente, dirigendoti nella loro direzione. Come per i livelli precedenti la tua mira dovrà essere precisa al millimetro: questa volta però dovrai anche essere in grado di spostarti da un bersaglio all'altro in un istante. Prima di iniziare, preparati a sparare mentre corri: premi il tasto X fin dall'inizio e non lasciarlo mai fino a quando anche l'ultima guardia non giace esanime al suolo. Muoviti verso sinistra (a sinistra sulla mappa), quindi scendi verso il passaggio lontano a sinistra e portati al centro delle quattro mattonelle inferiori (immagine 1). Elimina la guardia sulla destra (a destra sulla mappa), che non è al momento visibile su schermo (immagine 2). Subito dopo punta la tua arma verso la parte alta dello schermo, per uccidere la seconda guardia (immagine 3). Senza attendere la sua caduta torna immediatamente verso l'alto e raggiungi il passaggio sulla tua destra, dove dovrai poi proseguire verso l'alto lungo il muro sinistro (a sinistra sulla mappa) (immagine 4). Voltati verso destra (a destra sulla mappa) e uccidi le due guardie sulla destra, una dopo l'altra (immagine 5): dopo averlo fatto, portati ancora a destra e mettiti con la schiena contro il grande blocco inferiore (immagine 6); la tua arma prenderà automaticamente la mira sulla guardia in alto. Spara i tre colpi letali e scendi sulla tua destra, guadagnando la fine del livello e il vortice (immagine 7).

MODALITÀ DI ATTACCO A TEMPO

Una vasta parte del pavimento di questo livello è sensibile al più minimo movimento, per cui dovrai necessariamente muoverti in modo perfetto, senza uscire nemmeno di un millimetro dal percorso raccomandato. Inoltre dovrai seguire questo percorso in modo che nessuna delle guardie abbia l'occasione di vederti. Comincia procedendo verso l'alto dall'angolo inferiore sinistro del blocco sopra di te (immagine 1). Colpisci questo blocco, in modo che la guardia in alto si sposti sulla destra (a destra sulla mappa) e sali verso sinistra (immagine 2). Resta sul lato sinistro del blocco (immagine 3) e, una volta superato quest'ultimo, portati al centro della zona (immagine 4). Corri sempre nella stessa direzione per raggiungere il vortice di fine livello (immagine 5).

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

TEMPO A DISPOSIZIONE: 30 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: TRE
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: PARTI DEL PAVIMENTO CHE FANNO RUMORE QUANDO CI CAMMINI SOPRA
ABILITA': CORRERE - CREARE UN DIVERSIVO - TRAIETTORIE PERFETTE

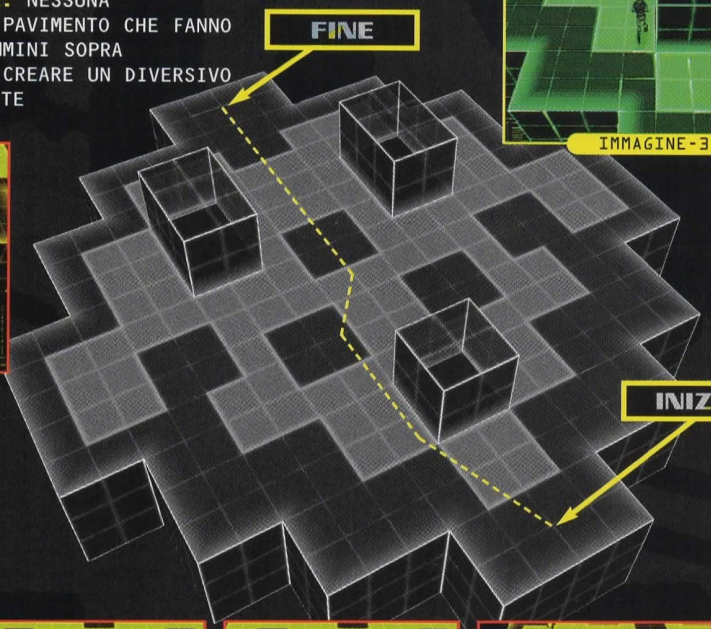


IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

IMMAGINE-8

MODALITÀ COMBATTIMENTO

TEMPO A DISPOSIZIONE: 40 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: QUATTRO
NUMERO DI PROIETTILI: VENTI
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: PARTI DEL PAVIMENTO CHE FANNO RUMORE QUANDO CI CAMMINI SOPRA
ABILITA': ATTENDERE IL NEMICO - ELIMINARE LE GUARDIE SENZA ESSERE VISTO

Questo livello è diverso dalla modalità Attacco a Tempo: ora è presente una guardia in più e inoltre tutti i nemici verranno verso di te allo stesso tempo. Piuttosto che andare loro incontro, dovrai attendere che si avvicinino alla tua posizione, per poi ucciderli prima di essere scoperto. Il grande numero di mattonelle amplificherà il suono dei tuoi passi, ma non sarà un grande problema se sarai fuori dal campo visivo delle guardie che sentiranno i rumori sospetti. Comincia andando verso destra, evitando i due gruppi di mattonelle gialle vicine al blocco (immagine 1). Punta quindi la tua arma contro la guardia all'estrema destra e uccidila (immagine 2). Non appena hai sparato tre colpi cambia bersaglio ed elimina anche la guardia sulla sinistra (immagine 3). Torna quindi indietro, sotto il blocco e prendi posizione sulla sua sinistra (a sinistra sulla mappa), vicino al margine inferiore sinistro della zona (immagine 4). Elimina la guardia a sinistra, che si sta dirigendo verso l'alto (immagine 5), quindi spostati in diagonale in alto a sinistra, restando vicino ai due gruppi di mattonelle gialle (immagine 6). Uccidi l'ultima guardia, che si trova sopra di te a sinistra (immagine 7), quindi sempre verso l'alto per raggiungere il vortice finale (immagine 8).

LIVELLO 6

MODALITÀ DI ATTACCO A TEMPO

In questo livello non è presente nessuna guardia: al loro posto dovrai fronteggiare sei telecamere, che controllano ogni elemento sospetto. Sfruttando i punti ciechi della loro area di visione e riducendo le distanze da percorrere riuscirai però a evitare senza problemi questo dispositivo di sorveglianza. Per cominciare avanza dritto davanti a te, mantenendo una distanza costante fra te e il muro sulla tua sinistra (immagine 1). Non appena riesci a vedere l'angolo destro del muro sullo schermo, muoviti diagonalmente verso sinistra (immagine 2), arrivando così appena a sinistra della telecamera che si trova in alto (immagine 3). Ora procedi verso la telecamera sopra alla zona e portati sotto di essa (immagine 4), quindi spostati immediatamente a sinistra per raggiungere la fine del livello e il vortice (immagine 5).

TEMPO A DISPOSIZIONE: 45 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: NESSUNA
NUMERO DI TELECAMERE: SEI
TRAPPOLE: NESSUNA
ABILITA': CORRERE - TRAIETTORIE PERFETTE

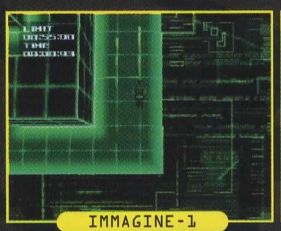


IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

NOTA: in **MODALITA' COMBATTIMENTO** le telecamere n°2 e n°5 non sono presenti.

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

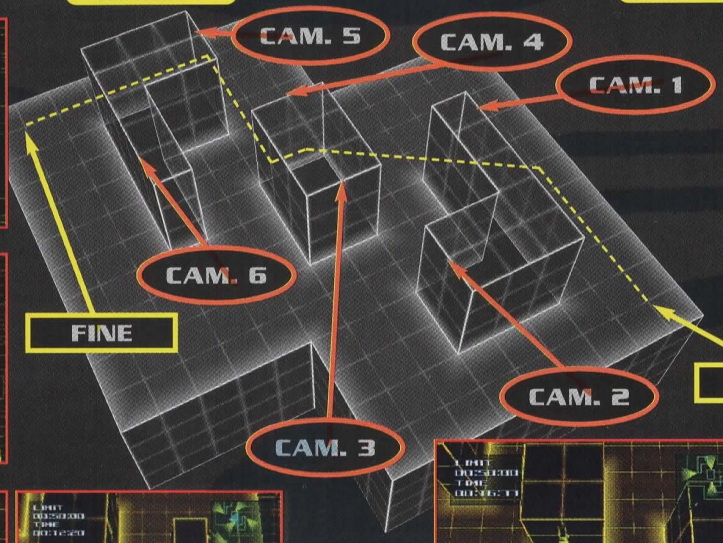


IMMAGINE-5

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

MODALITÀ COMBATTIMENTO

TEMPO A DISPOSIZIONE: 40 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: TRE
NUMERO DI PROIETTILI: QUINDICI
NUMERO DI TELECAMERE: QUATTRO
TRAPPOLE: DEVI ELIMINARE I NEMICI FUORI DAL CAMPO VISIVO DELLE TELECAMERE
ABILITA': ANTICIPARE I MOVIMENTI DELLE GUARDIE - SFRUTTARE I PUNTI CIECHI DELLE TELECAMERE

La difficoltà più grande di questo livello è rappresentata dalle telecamere di sorveglianza: non solo dovrai restare al di fuori della loro visuale, ma dovrai anche uccidere le guardie in modo che le telecamere non riprendano la loro morte. Sarà pertanto necessario che tu rimanga a distanza di sicurezza, mentre elimini il nemico, muovendoti sempre sotto alle telecamere per evitare di essere ripreso. Dalla tua posizione iniziale procedi sotto alla telecamera che si trova in alto sul muro alla tua sinistra (immagine 1), quindi attendi qui fino a quando la guardia sulla tua sinistra non scende verso il basso. Non appena il nemico sta tornando, portati dietro di lui e uccidilo (immagine 2). Senza cambiare posizione voltati verso la parte alta dello schermo e spara alla seconda guardia (immagine 3). Ora raggiungi il muro inferiore e liberati anche della terza guardia, sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) (immagine 4), proseguendo poi il tuo cammino fino al muro all'estrema sinistra (immagine 5). Portati al passaggio più a sinistra, muovendoti lungo il muro sinistro del blocco dove ti trovi per passare non visto sotto alla telecamera (immagine 6): ora puoi raggiungere il vortice di fine livello senza alcun problema.

LIVELLO 7

MODALITÀ DI ATTACCO A TEMPO

È molto meno difficile di quello che sembra: il segreto di questo livello è la tua velocità di reazione ai cambiamenti di posizione delle guardie, in modo da poterti spostare da un blocco all'altro. Corri verso l'alto fino al blocco di fronte a te, accertandoti di arrivarvi presso la linea che lo divide a metà (immagine 1). Prima di procedere al blocco seguente, sopra di te, girati sulla destra (a destra sulla mappa) in modo da essere pronto per la tua prossima mossa (immagine 2). Appena prima che la guardia si volti, muoviti lungo la destra (a destra sulla mappa) del blocco sotto al quale ti trovi attualmente e quindi raggiungi quello che si trova sopra di esso (immagine 3). Come in precedenza posizionati al centro e attendi il momento giusto per riprendere a muoverti (immagine 4): quando sarà arrivata corri verso l'alto fino a quando non avrai raggiunto il vortice finale del livello (immagine 5).

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

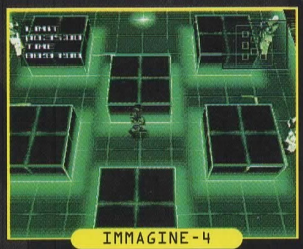


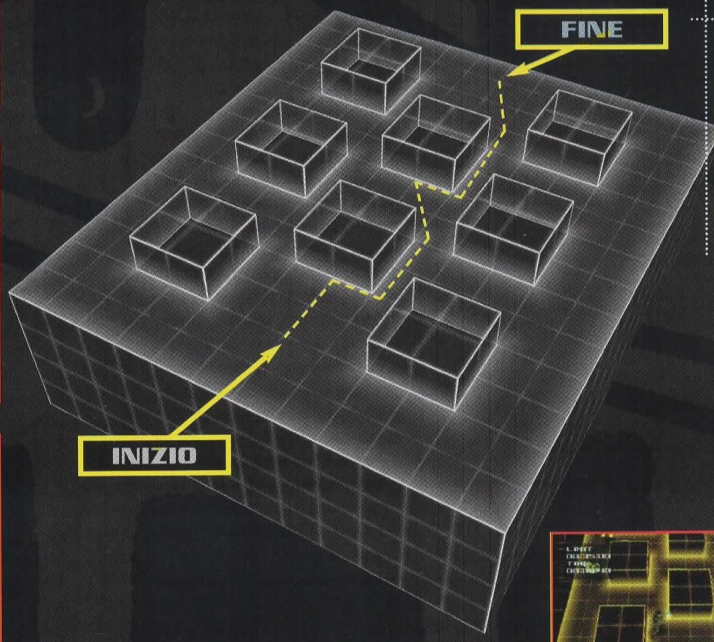
IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3



TEMPO A DISPOSIZIONE: 30 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: SEI
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: NESSUNA
ABILITA': CORRERE - TEMPISMO PERFETTO

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

MODALITÀ COMBATTIMENTO

TEMPO A DISPOSIZIONE: 30 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: SEI
NUMERO DI PROIETTILI: TRENTA
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: NESSUNA
ABILITA': TEMPISMO PERFETTO NEL CAMBIO DEL BERSAGLIO - ELIMINARE LE GUARDIE IN RAPIDA SUCCESSIONE

Questo livello è difficile, perché lo spazio per muoversi è molto ristretto e ci sono molte guardie: avrai bisogno di un tempismo perfetto per riuscire a superare le guardie tutto d'un pezzo. Per questo motivo tieni premuto il tasto ■ non appena inizia il livello, in modo che il laser di mira sarà pronto all'attivazione e si bloccherà sulla guardia sopra di te. Tieni il pollice sul tasto direzionale, in modo da poter cambiare direzione restando fermo, e occupati di una guardia dopo l'altra senza perdere tempo. Visto che hai già preso la mira contro il tuo primo bersaglio, uccidilo immediatamente (immagine 1): voltati quindi sulla destra (senza muoverti) per eliminare la guardia che si trova in questa zona (immagine 2): non appena hai sparato l'ultimo colpo girati sulla tua sinistra (sempre senza spostarti) e uccidi la guardia che ci trovi (immagine 3). Avvicinati al blocco in alto sulla sinistra e occupati della guardia sopra di te a sinistra (immagine 4), prendendo la mira e uccidendola. Ora elimina anche il soldato a destra (immagine 5). Quando ci sei riuscito, punta la tua arma in direzione della guardia che si trova dietro a uno dei blocchi sulla tua sinistra e apri il fuoco (immagine 6): il livello è sicuro e puoi raggiungere velocemente il vortice finale, che si trova in alto.

LIVELLO 8

MODALITÀ DI ATTACCO A TEMPO

Si tratta di uno dei livelli più semplici: tutto quello che devi fare è procedere lungo il muro inferiore per essere fuori dal campo visivo delle tre guardie, quindi correre fino al vortice finale. Comincia scendendo in diagonale verso il muro situato in basso (immagine 1); senza fermarti avanza verso destra (a destra sulla mappa), restando accanto al muro (immagine 2). All'altezza dell'inizio dell'ultimo blocco continua verso destra, però muovendoti in diagonale (immagine 3): quando hai raggiunto il blocco avanza verso l'alto, lungo il lato destro del blocco (sulla tua sinistra). In questo modo supererai l'ultima guardia senza che questa abbia la possibilità di scoprirti (immagine 4). Prosegui fino al vortice (immagine 5).

TEMPO A DISPOSIZIONE: 25 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: TRE
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: LE IMPRONTE CHE LASCI NELLA NEVE POSSONO METTERE IN ALLARME LE GUARDIE
ABILITA': CORRERE - SFIORARE GLI ANGOLI

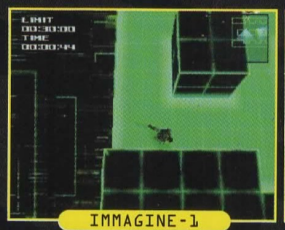


IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-1

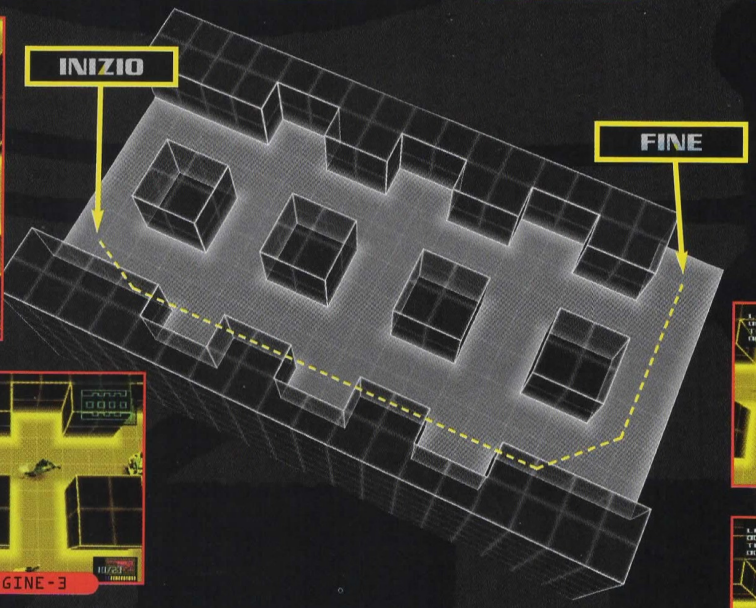


IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

MODALITÀ COMBATTIMENTO

TEMPO A DISPOSIZIONE: 40 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: QUATTRO
NUMERO DI PROIETTILI: VENTI
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: IMPRONTE NELLA NEVE
ABILITA': SPARARE IN MOVIMENTO - MUOVERSI ACCANTO AGLI ANGOLI DEI BLOCCHI

Le impronte che lasci sulla neve non rappresentano un grosso problema: la vera sfida è eliminare tutte le guardie del livello mentre ti sposti correndo. Per riuscirci, tieni premuto sempre il tasto X: in questo modo potrai sparare mentre ti muovi. Dovresti anche cercare di sfiorare gli angoli dei blocchi lungo il tuo percorso, per ritagliare preziosi secondi dal tuo punteggio. Inoltre, se riuscirai a sparare mentre ti muovi, potrai uccidere tre delle quattro guardie presenti del livello senza che esse nemmeno si accorgano della tua presenza. Mentre ti muovi verso destra (immagine 1) spara tre colpi nello stesso istante, eliminando la guardia che si trova sulla destra (a destra sulla mappa). Procedi quindi tra i primi due blocchi in alto e uccidi il secondo soldato non appena ti trovi nella sua direzione (immagine 2). Subito dopo volta a destra, muovendoti rasente il secondo blocco, e ricarica la tua arma (tasto R1 due volte). Una volta fatto, spara a destra (a destra sulla mappa), eliminando così la terza guardia (immagine 3). Prosegui lungo il tuo percorso verso la destra dello schermo e uccidi anche l'ultimo nemico sulla destra (a destra sulla mappa), che si trova al di fuori del tuo campo visivo (immagine 4). Ora vai in alto fino ad arrivare al vortice, che si trova nell'angolo superiore destro dello schermo, dove concluderai il livello (immagine 5).

LIVELLO 9

MODALITÀ DI ATTACCO A TEMPO

Questo livello richiama le abilità già usate nei livelli 5 e 7, vale a dire la creazione di un diversivo e l'anticipazione dei movimenti delle guardie. Per riuscire a superarlo dovrai necessariamente muoverti in maniera veloce e precisa. Prosegui per il passaggio che conduce verso la destra (a destra sulla mappa) del blocco (immagine 1), quindi muoviti lungo il muro sulla destra (a destra sulla mappa) di circa cinque mattonelle (immagine 2). Portati rasente al muro (tasto direzione verso destra) e poi colpiscilo (tasto ● una volta) per attirare l'attenzione della guardia, che si muoverà (immagine 3). Non appena lo hai fatto, allontanati in diagonale verso il muro di sinistra (a sinistra sulla mappa) (immagine 4): in questo modo la tua presenza non verrà scoperta (immagine 5). Prosegui verso l'alto, quindi muoviti lungo il lato sinistro (a sinistra sulla mappa) del blocco di fronte a te, portandoti al suo angolo superiore sinistro (immagine 6). Appena prima che la guardia sulla tua destra si volti verso destra (a destra sulla mappa), lascia la tua posizione e procedi direttamente verso il vortice di fine livello (immagine 7).

IMMAGINE-1

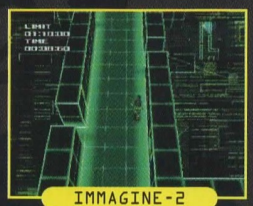


IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

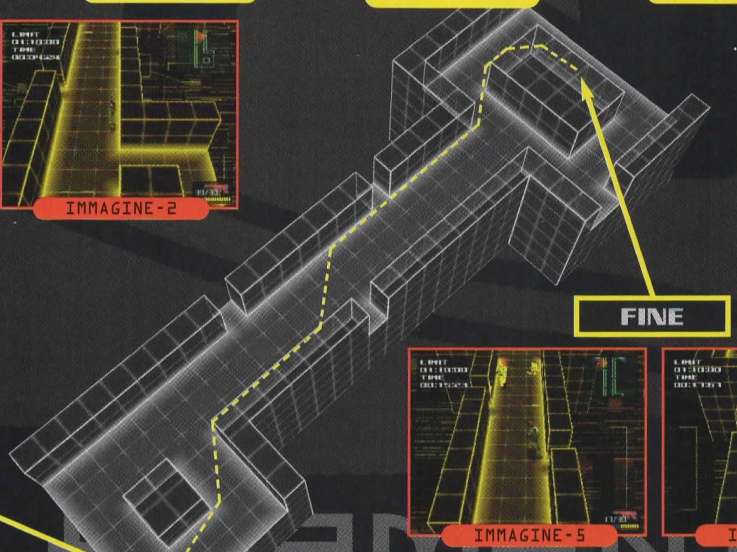
IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3



TEMPO A DISPOSIZIONE: UN MINUTO

NUMERO DI GUARDIE: TRE
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: NESSUNA
ABILITA': CORRERE - CREARE UN DIVERSIVO - TRAIETTORIE PERFETTE - TEMPISMO PERFETTO

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

MODALITÀ COMBATTIMENTO

IMMAGINE-4

TEMPO A DISPOSIZIONE: UN MINUTO

NUMERO DI GUARDIE: SEI
NUMERO DI PROIETTILI: TRENTA
NUMERO DI TELECAMERE: NESSUNA
TRAPPOLE: NESSUNA
ABILITA': CREARE UN DIVERSIVO - SPARARE IN DIAGONALE

In questo livello è assolutamente fondamentale che tu mantenga il completo controllo sulle abilità nelle quali ti sei addestrato finora, in particolare il prendere posizione con precisione e il cambiare mira da un bersaglio all'altro. Dovrai creare un diversivo, in modo che la guardia che si trova sopra di te lasci la sua posizione. Quando sparerai alle tre guardie che automaticamente la staranno seguendo, dovrai controllare di essere sulla loro stessa linea, in modo da non dover perdere tempo aggiustando la mira (non dovrai pertanto cambiare la tua posizione per tre volte). Gli ultimi due nemici, messi in allarme dalla morte dei loro compagni, ti daranno la caccia: a questo punto dovrai trovare l'angolazione migliore per aprire il fuoco in diagonale contro di loro. Per evitare che ti sparino addosso trovandoti impreparato, ricordati di ricaricare la tua arma ogni volta che elimini due nemici. Per iniziare portati di fronte alla seconda mattonella del muro di destra (a destra sulla mappa) (immagine 1): appiattisciti contro di esso (tasto direzione verso destra) e colpiscilo una volta (immagine 2), quindi spostati di una mattonella verso l'alto. La guardia lascerà il suo posto per controllare che cosa sta succedendo: non appena inizia a muoversi, uccidila (immagine 3). Una volta fatto raggiungi il passaggio, portandoti al centro e controllando di essere al di fuori del campo visivo della guardia in arrivo (immagine 4). Tre colpi la ridurranno al silenzio. Ora ricarica la tua arma e procedi sopra alla posizione della prima guardia: da qui potrai eliminare la guardia che arriverà da destra (a destra sulla mappa) e fare lo stesso con il suo collega da sinistra (a sinistra sulla mappa) (immagine 5). Subito dopo portati sopra la fessura nel muro di sinistra (a sinistra sulla mappa) e, dopo aver ricaricato per la seconda volta, prendi la mira con il laser contro la guardia sulla tua destra, che ormai ha capito quello che sta succedendo (immagine 6), e uccidila. Prima che sia caduta al suolo raggiungi il muro destro e ripeti l'operazione con l'ultima guardia, alla tua sinistra (immagine 7). Ora procedi verso l'alto e raggiungi il vortice finale passando sul lato destro (a destra sulla mappa) dell'ultimo blocco.

LIVELLO 10

MODALITÀ DI ATTACCO A TEMPO

Questo è l'ultimo livello di questa modalità e costituisce una sfida impegnativa, perché dovrai mettere alla prova tutte le tue capacità. Inoltre qui potrai incontrare due riflettori, costantemente impegnati a controllare la zona. Per cominciare muoviti in diagonale sulla tua destra (immagine 1), portando contro il muro inferiore di fronte alla piattaforma, per nasconderti alla guardia (immagine 2). Attendi fino a quando quest'ultima non guarda verso l'alto prima di salire sulla piattaforma per gettarla a terra (immagine 3). Ora procedi dritto davanti a te, restando sulla linea di mezzeria della piattaforma; quando arrivi in alto, muoviti diagonalmente verso sinistra, ricordandoti di sfiorare l'angolo del muro dove si trova la telecamera (immagine 4). Così, infatti, non verrai individuato. Procedi a sinistra e sali sulla piattaforma dove si trova il vortice finale (immagine 5). Le guardie di pattuglia sulla sinistra non avranno il tempo di accorgersi del tuo arrivo e così completerai anche il decimo livello della modalità Attacco a Tempo. Ora dovrai passare all'addestramento dei tuoi riflessi e della tua mira, cimentandoti nella modalità Combattimento.

TEMPO A DISPOSIZIONE: 50 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: TRE
NUMERO DI TELECAMERE: DUE
TRAPPOLE: EVITA I RIFLETTORI CHE PERLUSTRANO LA ZONA CENTRALE
ABILITA': CORRERE - ELUDERE LE GUARDIE - TRAIETTORIE PERFETTE - TEMPISMO PERFETTO - SFIORARE GLI ANGOLI

IMMAGINE-1

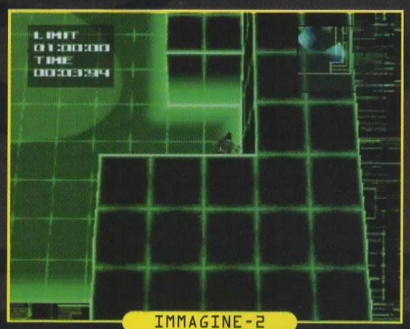
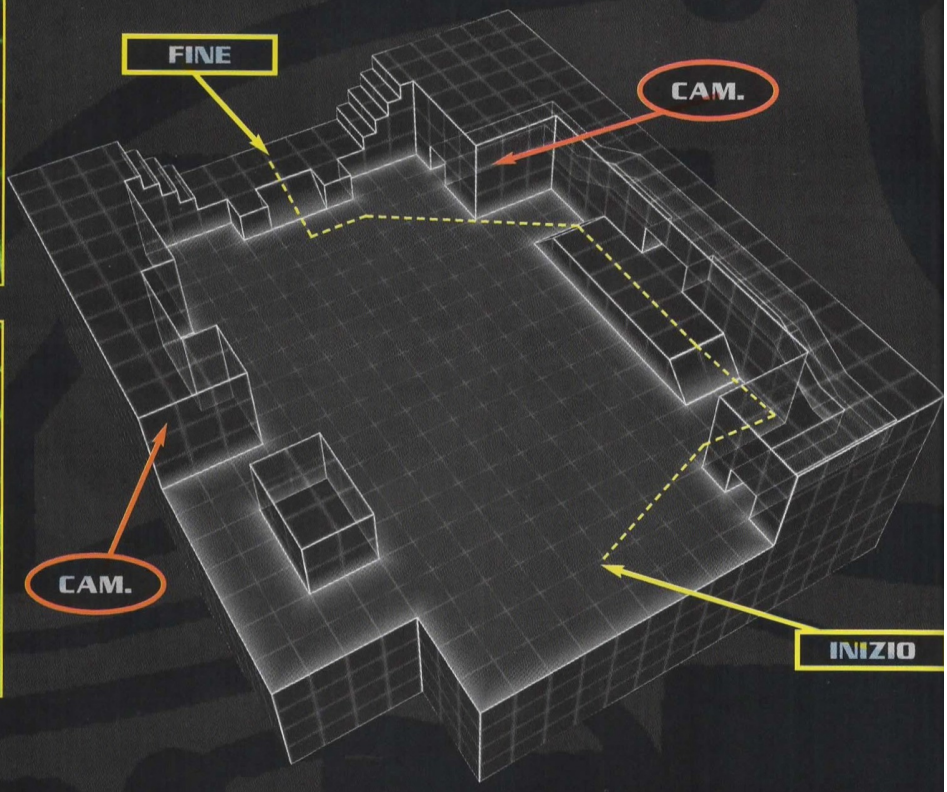


IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5



MODALITÀ COMBATTIMENTO

TEMPO A DISPOSIZIONE: UN MINUTO E 20 SECONDI

NUMERO DI GUARDIE: SEI
NUMERO DI PROIETTILI: TRENTA
NUMERO DI TELECAMERE: DUE
TRAPPOLE: EVITA I RIFLETTORI
ABILITA': CREARE UN DIVERSIVO - SPARARE IN DIAGONALE

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

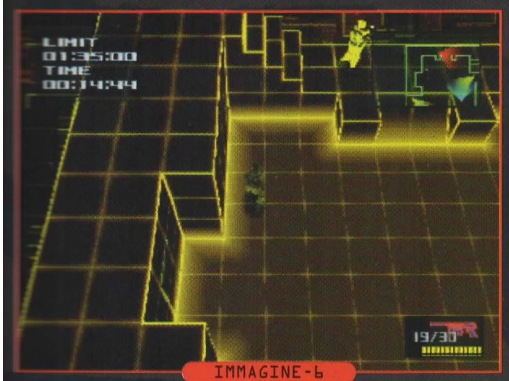


IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

IMMAGINE-8

IMMAGINE-9

IMMAGINE-10

Sei così riuscito ad arrivare all'ultimo livello, che conclude la modalità Combattimento. Qui dovrai fronteggiare un imponente dispositivo di sicurezza, che metterà a dura prova tutto l'addestramento che hai svolto fino a questo momento. Le due telecamere sono facili da evitare, ma per quanto riguarda gli altri ostacoli il discorso non è così semplice. Cinque delle sei guardie sono costantemente in movimento (due di esse si trovano inoltre in posizione elevata rispetto alla tua) e ci sono persino due riflettori che controllano la zona. La sfida che ti attende è davvero molto impegnativa. Inizia le danze portandoti in diagonale verso il blocco sulla tua sinistra e posizionandoti contro di esso (immagine 1). Attendi qui che arrivi da sinistra (a sinistra sulla mappa) una guardia, quindi uccidila (immagine 2) e resta nella stessa posizione. Una seconda guardia, infatti, verrà a controllare quello che è successo: prendi la mira verso l'alto dello schermo ed elimina anche lei (immagine 3). Subito dopo riprendi a muoverti; raggiungi l'angolo destro del blocco sul quale si trova la telecamera (immagine 4) e prendi la mira in alto a destra (a destra sulla mappa). Riuscirai così a localizzare e a uccidere la terza guardia (immagine 5). Prosegui quindi muovendoti lungo il muro sulla tua sinistra, fino a fermarti appena prima delle scale (immagine 6). Prendi la mira con il laser contro la guardia che sta scendendo e spara tre colpi (immagine 7), poi vai velocemente verso destra, proprio di fronte alla piattaforma (immagine 8), e uccidi la guardia che si trova in basso a destra (a destra sulla mappa) rispetto alla tua posizione (immagine 9). Sali quindi sulla piattaforma e corri verso destra per uccidere la guardia che sta dormendo all'estremità inferiore di questa zona sopraelevata. Continua a muoverti verso il basso e, non appena il tuo radar capta la presenza dell'ultimo nemico, controlla di essere sulla sua stessa linea ed eliminalo ancora prima che entri nel tuo campo visivo (immagine 10). Torna indietro, scendi le scale e corri verso il vortice di fine livello: hai completato la modalità Combattimento.

1- IL MOLO

LA STRUTTURA DI STOCCAGGIO DI ARMI NUCLEARI SULL'ISOLA SHADOW MOSES, NELL'ARCIPELAGO DELLE FOX IN ALASKA, È STATA CONQUISTATA DA UN GRUPPO BEN ARMATO E DISPOSTO A TUTTO APPARTENENTE ALLE FORZE SPECIALI NEXT GENERATION E SOTTO LA GUIDA DI ALCUNI MEMBRI DELLA **FOX-HOUND**. IL MESSAGGIO È MOLTO CHIARO: SE ENTRO **24** ORE TUTTE LE LORO RICHIESTE NON VERRANNO SODDISFATTE, LANCERANNO UN'ARMA NUCLEARE. IL GOVERNO DEGLI STATI UNITI, CHE NON VUOLE PIEGARSI A QUESTA VILE MINACCIA, HA CONTATTATO UN EX-MEMBRO DELLA **FOX-HOUND**, SOLID SNAKE, AFFIDANDOGLI UNA MISSIONE DALLA DUPLICE FINALITÀ: DOVRÀ INFILTRARSI NEL SITO DI STOCCAGGIO PER DETERMINARE LE EFFETTIVE CAPACITÀ DI LANCIO NUCLEARE DEI TERRORISTI, EVITANDO A OGNI COSTO L'USO DI ARMI ATOMICHE, E INOLTRE SARÀ INCARICATO DEL SALVATAGGIO DEL CAPO DELLA **DARPA**, DONALD ANDERSON, E DEL PRESIDENTE DELLA ARMSTECH INC., KENNETH BAKER. SOLID SNAKE, ESPERTO INCURSORE ADDESTRATO A TUTTE LE TECNICHE DI COMBATTIMENTO, È L'UNICA SPERANZA DEL GOVERNO PER RISPONDERE ALLA TREMENDA MINACCIA DEI TERRORISTI; SI TROVERÀ A OPERARE DA SOLO DIETRO ALLE LINEE NEMICHE, MA QUESTA NON SARÀ CERTO UNA NOVITÀ PER LUI. IL SUO PERCORSO È PERÒ IRTO DI OSTACOLI: PER SUA FORTUNA SOLID SNAKE PUÒ CONTARE SU UN COSTANTE CONTATTO CON IL COLONNELLO CAMPBELL, IL COMANDANTE DI QUEST'OPERAZIONE TOP SECRET. COME UN CAMALEONTE UMANO, SOLID SNAKE DOVRÀ RIUSCIRE A CONFONDERSI SEMPRE CON L'AMBIENTE CIRCOSTANTE, COMBATTENDO SOLAMENTE QUANDO SARÀ ASSOLUTAMENTE INEVITABILE. IL PRIMO PASSO NELLA SUA MISSIONE È RAGGIUNGERE L'ASCENSORE NELLA ZONA DEL MOLO, CHE LO PORTERÀ POI DIRETTAMENTE ALL'ELIPORTO; DOVRÀ RIUSCIRCI SENZA ATTIRARE L'ATTENZIONE DELLE TRE GUARDIE CHE SORVEGLIANO LA ZONA. A QUESTO PUNTO DELLA MISSIONE SOLID SNAKE È ANCORA DISARMATO, PER CUI POTRÀ CONTARE SOLO SULLE SUE CAPACITÀ DI MIMETIZZAZIONE E SULLA SUA PAZIENZA PER RAGGIUNGERE IL SUO OBIETTIVO.

I L M O L O

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

QUESTA PRIMA MISSIONE NON PRESENTA ALCUNA PARTICOLARE MINACCIA E TI PERMETTERÀ DI PRENDERE FAMILIARITÀ CON I VARI CONTROLLI E DI IMPARARE A SOPRAVVIVERE IN UN AMBIENTE OSTILE. PER STRISCIARE PREMI IL TASTO X. CERCA DI RESTARE SEMPRE NELLE ZONE IN OMBRA, COSA CHE DOVRAI FARE MOLTO SPESSO NELLE PROSSIME FASI DELL'OPERAZIONE.

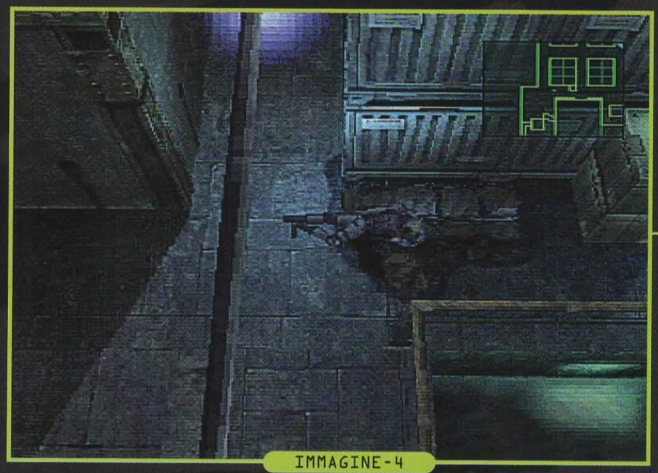


IMMAGINE-4

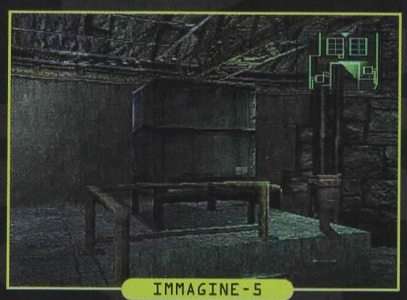


IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

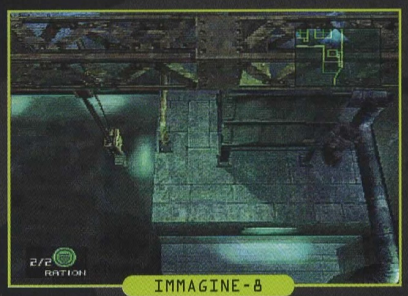
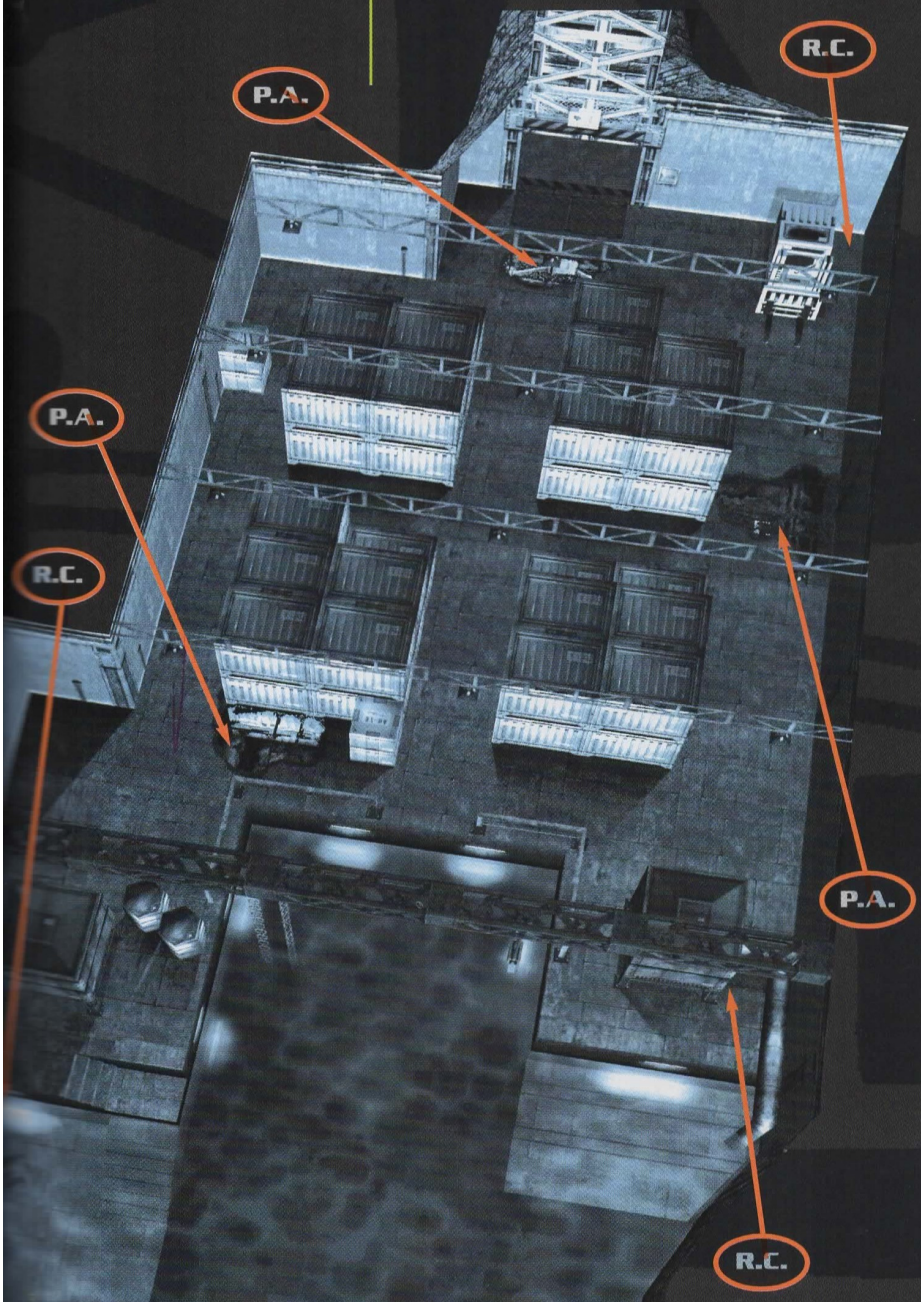


IMMAGINE-8

IMMAGINE-9



1- Scendi i gradini sulla tua destra (sott'acqua), dove potrai trovare la razione di cibo che si trova tra il barile e il muro (immagine 1).

2- Esci dall'acqua e, premendo il tasto L2, attiva l'inventario dei tuoi oggetti per poter selezionare la razione di cibo.

3- Torna su per i gradini e posizionati dalla parte opposta alla cisterna. Accucciati (tasto X) in modo da poter strisciare sotto a quest'ultima premendo il tasto direzionale in avanti (immagine 2).

4- Una volta che sarai passato avanza cautamente per non farti scoprire: ora puoi osservare la guardia di pattuglia di fronte a te senza essere visto.

5- Prendi nota dei tempi dei suoi movimenti e quando si trova lontana da te striscia in avanti (tenendo premuto il tasto direzionale in avanti), per uscire dal tuo nascondiglio (immagine 3).

6- Rimettiti in piedi (tasto X) e corri velocemente nella zona oscura sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) (immagine 4).

7- Passando alla visuale in prima persona (tasto ▲) noterai una seconda cisterna in posizione opposta rispetto a te: proprio dietro di essa si trova una seconda razione di cibo (immagine 5).

8- Ora dovrai eludere contemporaneamente le guardie ed evitare di fare rumore nella pozza d'acqua di fronte a te (altrimenti farai scattare l'allarme).

9- Osserva la guardia alla tua sinistra e, non appena si allontana da te lungo il suo giro di pattuglia, scatta di corsa e fermati appena prima della pozza d'acqua; quindi striscia (tasto X e tasto direzionale) attraverso di essa. Ti trovi così nascosto dietro alle casse (immagine 6).

10- In questo modo hai superato il primo ostacolo; alzati e, non appena il percorso è libero, corri lungo la ringhiera fino alla cisterna sulla destra (a destra sulla mappa), per nasconderti dietro di essa (immagine 7).

11- Raccogli la seconda razione di cibo e portati a destra della cisterna: in questo modo riuscirai a sfuggire all'attenzione della guardia che si trova nelle vicinanze (immagine 8).

12- Accucciati (tasto X) e passa alla visuale in prima persona (tasto ▲). L'ultima razione di cibo è proprio di fronte a te, vicino all'ascensore (immagine 9).

OBIETTIVO: ARRIVARE ALL'ASCENSORE PER POI RAGGIUNGERE LA SUPERFICIE
OGGETTI NEL LIVELLO: 3 RAZIONI DI CIBO [R.C.]
NEMICI: 3 SOLDATI GENETICI
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: 3 POZZE D'ACQUA [P.A.]

1- IL MOLO

IL MOLO

IMMAGINE-10

I L M O L O

IMMAGINE-11

CONSIGLIO: SE VIENI SCOPERTO DALLE GUARDIE CERCA DI SCAPPARE PIUTTOSTO CHE COMBATTERE. MUOVITI TRA I CONTAINER E BALZA IN ACQUA: SOLID SNAKE SI IMMERGERÀ AUTOMATICAMENTE E SFUGGIRÀ COSÌ AI SUOI INSEGUITORI (IMMAGINE 14).

13- Visto che il numero massimo di razioni che puoi portare con te è pari a due, non c'è motivo di raccogliere la terza. Se però hai subito dei danni fisici, per esempio fumando, o se sei stato ferito, questa razione si rivelerà di notevole importanza.

14- Se hai bisogno della terza razione di cibo, attendi che la guardia di pattuglia si allontani e torna nello spazio tra la pozza d'acqua e le casse (immagine 6). Se invece non hai bisogno di recuperare energia, segui i passi dal 15 al 20 per raggiungere direttamente l'ascensore, senza preoccuparti della razione di cibo.

15- Ora sei nascosto, solamente un'ombra tra altre ombre; sfrutta la tua posizione e attendi con pazienza l'arrivo dell'ascensore.

16- Dopo alcuni istanti arriverà l'ascensore, con l'ultima guardia (immagine 10).

17- Ora che sono presenti tutti i nemici, cautela e rapidità saranno indispensabili per arrivare all'ascensore e raccogliere la razione di cibo restante.

18- Attendi fino a quando la guardia sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) e la guardia sulla destra (a destra sulla mappa) si trovino dall'altra parte rispetto a te, una di fronte all'altra. Lascia che si spostino nella direzione opposta rispetto a quella dalla quale sono venute.

19- Esci quindi dal tuo nascondiglio e spostati attraverso i due container (immagine 11).

20- Raggiungi l'intersezione dei camminamenti e gira a destra (a destra sulla mappa), quindi continua fino alla pozza d'acqua e striscia attraverso di essa (immagine 12).

21- Impossessati quindi dell'ultima razione di cibo ed entra di corsa nell'ascensore, che si trova appena più a sinistra (a sinistra sulla mappa), prima che la guardia (immagine 13) ti scopra.

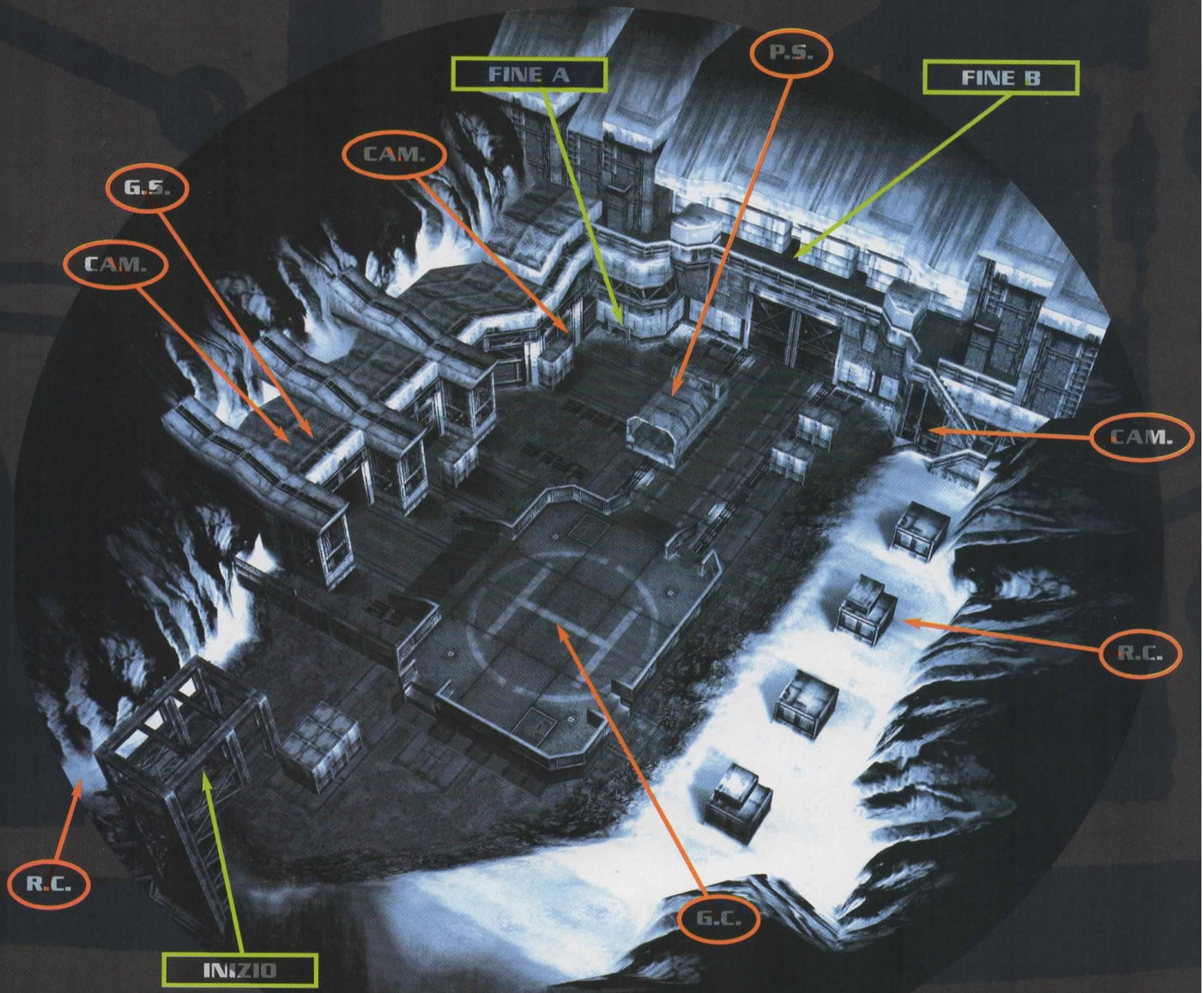
IMMAGINE-12

IMMAGINE-13

IMMAGINE-14

2- L'ELIPORTO

Dopo aver superato con successo le guardie nell'area del molo, dovrai sfruttare a tuo vantaggio un diversivo organizzato dal Colonnello Campbell per infiltrarti nella base, penetrando in una delle due bocche di ventilazione dell'eliporto. In teoria sembra facile, ma ti accorgerai che nella realtà le cose saranno molto più complicate: il nemico, che si aspetta una visita, ha rinforzato i suoi dispositivi di sicurezza, installando delle telecamere di sorveglianza per individuare tutti gli incursori in arrivo. Come se questo non fosse abbastanza, una violenta tempesta ha coperto alcune zone dell'eliporto con una coltre di neve: Solid Snake dovrà stare attento a non lasciare impronte sospette sulla bianca superficie, che metterebbero immediatamente in allarme le guardie... C'è un'altra cosa: un agente, per quanto capace, senza armi ed equipaggiamenti tecnologicamente avanzati sarà ben presto eliminato! Anche se Solid Snake stesso può essere considerato una temibile arma, un fucile mitragliatore e alcune granate sarebbero decisamente di aiuto. Come un predatore, Solid Snake dovrà fare appello a tutta la sua esperienza e al suo istinto per recuperare l'equipaggiamento che ancora gli manca.



OBIETTIVO: INFILTRARSI NELLA BASE NEMICA TRAMITE UNO DEI DUE CONDOTTI DI VENTILAZIONE
OGGETTI NEL LIVELLO: 2 RAZIONI DI CIBO (R.C.), 1 SCATOLA DI GRANATE CHAFF (G.C.), 1 SCATOLA DI GRANATE STORDENTI (G.S.) E UNA PISTOLA SOCOM (P.S.)
NEMICI: 3 SOLDATI GENETICI
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: 3 TELECAMERE (CAM.), 2 RIFLETTORI
TRAPPOLE DA EVITARE: NON LASCIARE IMPRONTE NELLA NEVE

2- L'ELIPORTO

L'ELIPORTO

PER RAGGIUNGERE IL TUO OBIETTIVO, VALE A DIRE PER RIUSCIRE A PENETRARE IN UNO DEI DUE CONDOTTI DI VENTILAZIONE, HAI DUE POSSIBILITÀ; PUOI SCEGLIERE L'INGRESSO CHE SI TROVA VICINO AL CAMION (L'OPZIONE MENO RISCHIOSA) OPPURE OPTARE PER QUELLO CHE SI TROVA SUL TERRAZZINO, NEL QUAL CASO AVRAI A CHE FARE SIA CON LE GUARDIE SIA CON LE TELECAMERE DI SORVEGLIANZA. NOTA CHE I DUE CONDOTTI DI PORTERANNO IN DUE PUNTI DIVERSI DELLA STESSA ZONA DEL PROSSIMO LIVELLO.

L'ELIPORTO

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

BOCCA DI VENTILAZIONE A: VICINO AL CAMION

1- Se quando arrivi sei ferito, prendi la razione che si trova tra l'ascensore e la montagnetta sulla sinistra (sinistra sulla mappa) (immagine 1).

2- Sali sulle scale dalla parte opposta al container, accanto all'ascensore. Quando i riflettori non stanno illuminando la tua zona, portati nella parte rientrante della ringhiera, adiacente e a sinistra (a sinistra sulla mappa) alle scale (immagine 2): in questo modo i riflettori non ti potranno individuare.

3- Non appena il fascio di luce che viene verso di te torna verso la parte alta dello schermo, corri fino ad arrivare a sinistra della piattaforma (immagine 3).

4- Posizionati di fronte alla scatola che si trova al centro dell'H dell'eliporto e non appena i due fasci di luce si incrociano, continuando poi verso le diverse estremità della piattaforma, corri per raccogliere le granate chaff (immagine 4) e, senza fermarti, per ritornare nella tua precedente posizione.

5- Seleziona le granate chaff (tasto R2), voltati verso il piccolo magazzino e raggiungi il suo ingresso.

6- Passando alla visuale in prima persona (tenendo premuto il tasto ▲), noterai una telecamera di sorveglianza e una cassa (immagine 5).

7- Sfortunatamente per te la telecamera copre l'intero magazzino; non esiste perciò nessuna possibilità di eluderla strisciando o appiattendosi contro il muro.

8- Le granate chaff, che hai già selezionato, sono progettate per disturbare qualsiasi strumento elettronico, disperdendo delle piccole striscioline metalliche. Queste granate esplodono cinque secondi dopo la rimozione della sicura e il loro effetto dura per 10 secondi, per cui non potrai permetterti di perdere tempo.

9- Senza entrare nel magazzino, lancia una granata premendo e rilasciando il tasto ■. Quando il radar mostra che il disturbo è attivo, precipitati dentro e recupera le granate stordenti (immagine 6).

10- Esci immediatamente dal magazzino, procedi per alcuni passi e quindi volta sulla tua sinistra (immagine 7).

11- Di fronte a te, piuttosto lontana, si trova un'altra telecamera, nonché una guardia che sta facendo il suo giro di pattuglia (immagine 8). Appena più a destra c'è un camion: ora devi riuscire a salire a bordo di quest'ultimo.

12- La zona immersa nell'ombra si rivelerà ancora una tua preziosa alleata; dovrai eludere la sorveglianza delle guardie portandoti al primo angolo della ringhiera sulla destra (a destra sulla mappa) (immagine 9).

13- Attendi che il soldato genetico di fronte a te e quello sulla destra siano sufficientemente lontani dalla tua posizione, prima di sgattaiolare all'interno del camion (immagine 10).

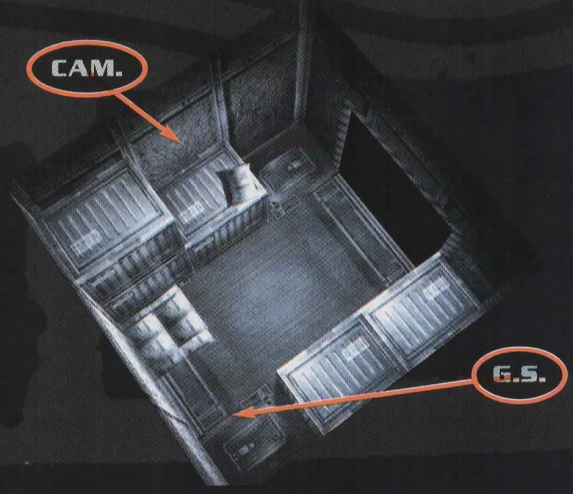
IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7



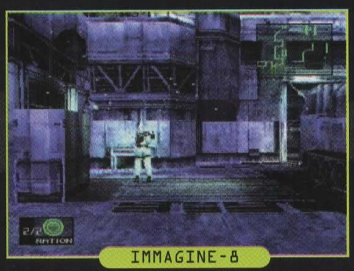


IMMAGINE-8

IMMAGINE-9

2- L'ELIPORTO

14- La pistola Socom si trova dietro alla cassa coperta dal telone (immagine 11): non scendere immediatamente dal camion, attendi che la zona sia libera e torna indietro lungo l'angolo destro della ringhiera, da dove ti eri avvicinato.

15- Ora ci sono solamente due ostacoli tra te e l'ingresso della bocca di ventilazione: la telecamera e un soldato genetico.

16- Girati a sinistra (a sinistra sulla mappa) e posizionati tra il container e la rampa che porta all'eliporto (immagine 12).

17- Seleziona la pistola Socom (tasto R2) e puntala direttamente di fronte a te (tenendo premuto il tasto ■).

18- La guardia si avvicinerà alla tua posizione: quando sarà molto vicina, eliminala con una salva di proiettili (premi e rilascia il tasto ■ alcune volte di fila).

19- Ora seleziona le granate chaff (tasto R2) e dirigiti verso la telecamera, che guarda dalla parte opposta, fermandoti appena fuori dal suo campo visivo (immagine 13).

20 – Usa una granata chaff (tasto ■) e corri verso il punto di accesso al condotto di ventilazione, strisciando poi al suo interno (immagine 14).

IMMAGINE-10

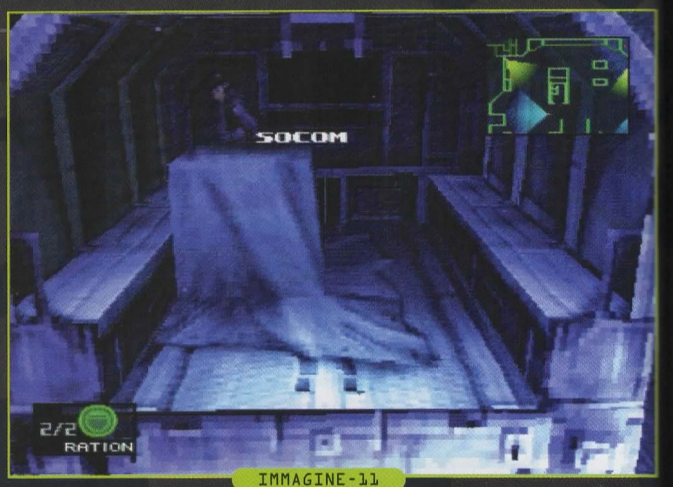


IMMAGINE-11

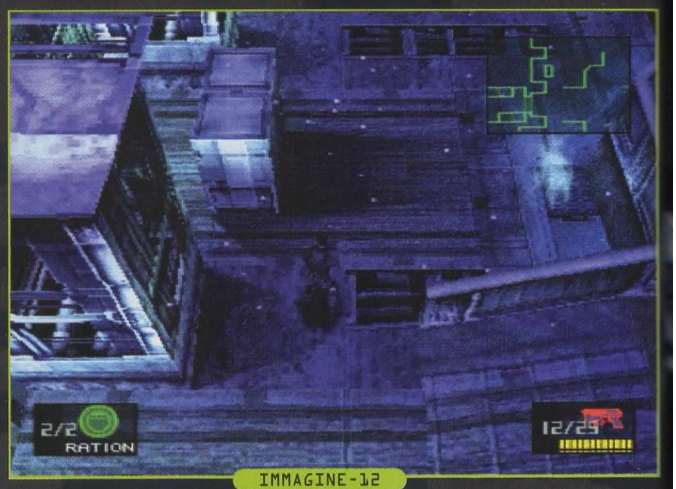


IMMAGINE-12

IMMAGINE-13

IMMAGINE-14

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-5

IMMAGINE-3

IMMAGINE-6

IMMAGINE-4

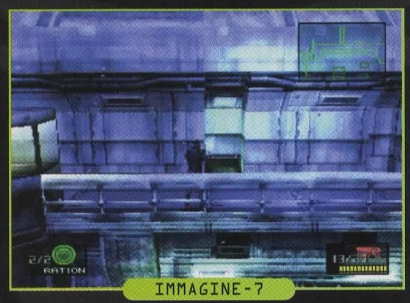


IMMAGINE-7

BOCCA DI VENTILAZIONE B: SUL TERRAZZINO

1- Ripeti i punti da 1 a 18 sopra elencati, quindi nasconditi nel camion dietro alla cassa.

2- Usando il tuo radar, attendi il momento in cui la guardia sulla destra (a destra sulla mappa) si dirige verso la parte bassa dello schermo, quindi lancia una granata chaff (immagine 1) e corri verso destra (a destra sulla mappa), prendendo la razione di cibo che si trova accanto al grande container sulla destra (a destra sulla mappa) (immagine 2).

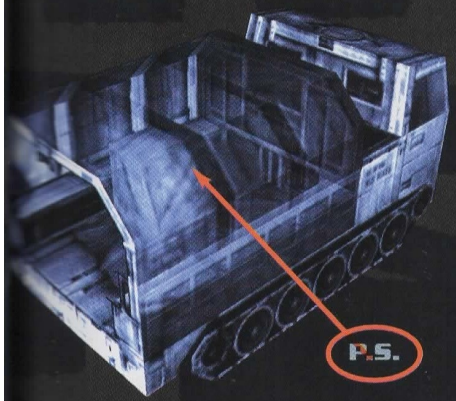
3- Giusto per non correre rischi lancia una seconda granata chaff, scatta di corsa e prendi le scale che si trovano di fronte a te, che ti portano sul terrazzino (immagine 3), prima che la guardia sottostante ritorni.

4- Portati sul gradino più grande (immagine 4) e, controllando il tuo radar, attendi che la guardia sopra di te sia abbastanza lontana, in modo da poter salire e nasconderti dietro al pilastro sulla destra del terrazzino (immagine 5).

5- Devi uccidere il soldato genetico. Anche se disponi delle granate stordenti per neutralizzare i nemici, esse sono in realtà efficaci solamente quando sei inseguito. Se usi una granata stordente contro questa guardia, farai scattare il sistema d'allarme.

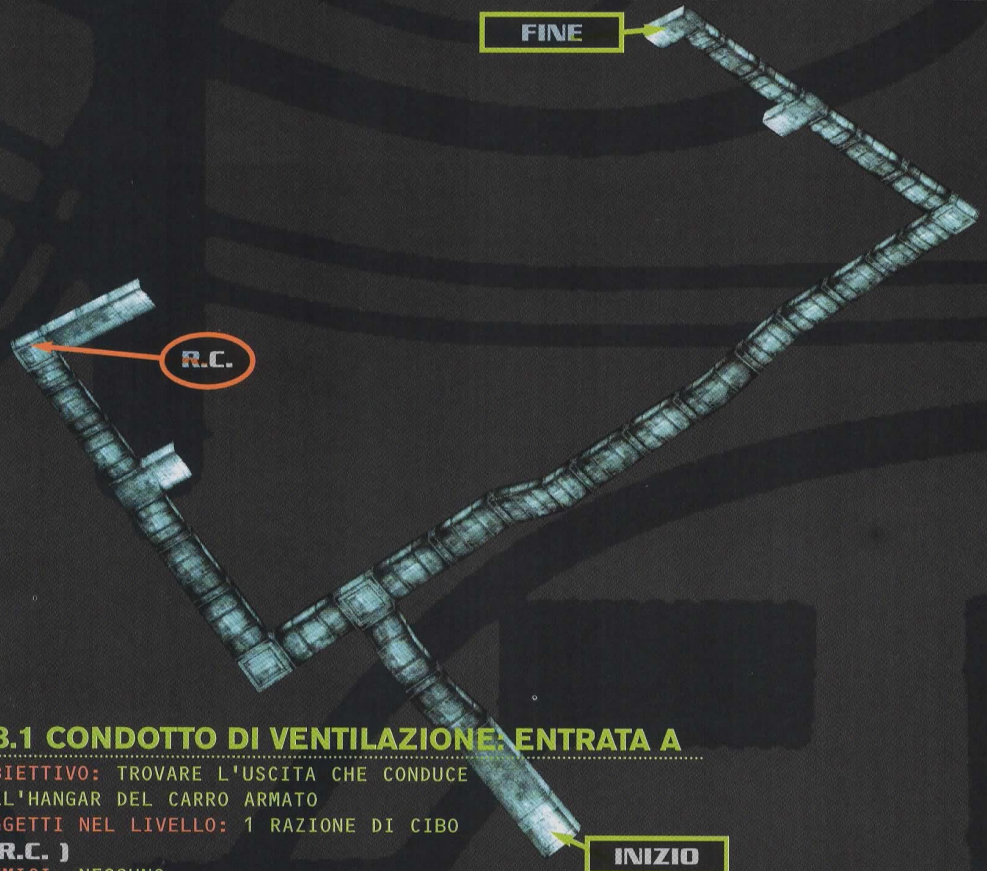
6- Seleziona la pistola Socom (tasto R2) e, senza farti scoprire, lascia che la guardia arrivi di fianco al primo riflettore (immagine 6). Non appena ti rivolgerà la schiena, uccidila.

7- Muoviti quindi passando in mezzo ai due riflettori e, non appena sarai arrivato all'accesso del secondo condotto di ventilazione (immagine 7), penetraci strisciando.



3- I CONDOTTI DI VENTILAZIONE

NON APPENA SOLID SNAKE SI RIPRENDE DAL TREMENDO GELO CHE HA DOVUTO AFFRONTARE ALL'ELIPORTO, SI RITROVA A STRISCIARE IN UN CONDOTTO DI VENTILAZIONE, COME UN LADRO. PER SUPERARE QUESTO CONDOTTO BISOGNA COMPIERE DEI SACRIFICI... FORTUNATAMENTE IL VIAGGIO IN QUESTO CUPO E STAGNANTE AMBIENTE VERDASTRO NON SARÀ MOLTO LUNGO. SOLID SNAKE POTREBBE PERÒ FARE CONOSCENZA CON I RODITORI CHE POPOLANO LA ZONA: COMUNQUE NON HAI NULLA DA TEMERE PERCHÉ LUNGO IL CAMMINO EGLI TROVERÀ TUTTO L'OCCORRENTE PER CURARE OGNI POSSIBILE FERITA.



3.1 CONDOTTO DI VENTILAZIONE: ENTRATA A

OBIETTIVO: TROVARE L'USCITA CHE CONDUCE ALL'HANGAR DEL CARRO ARMATO
OGGETTI NEL LIVELLO: 1 RAZIONE DI CIBO
(R.C.)
NEMICI: NESSUNO
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

1- Una volta all'interno, avanza fino al bivio di fronte a te, dove svolterai a sinistra . Segui il percorso fino alla fine del condotto: qui troverai una razione di cibo, nel caso ne avessi bisogno (immagine 1).

2- Ritorna sul tuo percorso fino al bivio iniziale: noterai alcuni topi di fronte a te (immagine 2).

3- Seguili, senza perderli di vista, ed essi ti mostreranno il percorso corretto (immagine 3).

4- Pochi istanti dopo li vedrai scomparire: non ti preoccupare, sono semplicemente passati dall'altro lato dell'acqua.

5- Prosegui sempre dritto e immergiti nell'acqua per avvicinarti alla tua destinazione (immagine 4).

6- I tuoi amici roditori ti aspettano per guidarti. Continua a seguirli e riuscirai ad arrivare all'uscita che ti consentirà di penetrare nell'hangar del carro armato (immagine 5).

7- Quando la guardia di pattuglia si allontana, striscia (tasto direzionale in avanti) fuori dal condotto di ventilazione e alzati in piedi (tasto X).

IMMAGINE-1

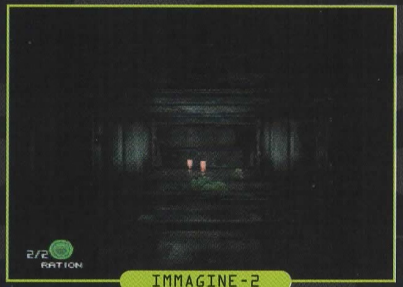


IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

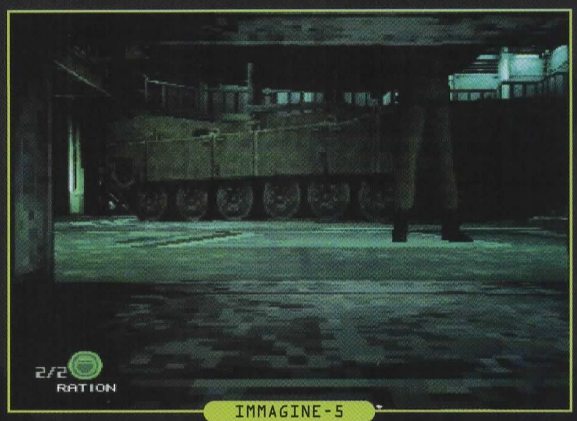


IMMAGINE-5

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

3.2 CONDOTTO DI VENTILAZIONE: ENTRATA B

OBIETTIVO: TROVARE L'USCITA CHE CONDUCE ALL'HANGAR DEL CARRO ARMATO
OGGETTI NEL LIVELLO: 1 RAZIONE DI CIBO **[R.C.]**
NEMICI: NESSUNO
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

1- Segui il percorso del condotto fino alla prima griglia di metallo sotto di te (immagine 1). Da qui puoi spiare le due guardie, dalle quali potrai ricavare alcune informazioni interessanti (immagine 2).

2- Continua a muoverti nel condotto di ventilazione.

3- Arrivato all'estremità noterai un'apertura, con una razione di cibo dall'altra parte dell'uscita (immagine 3).

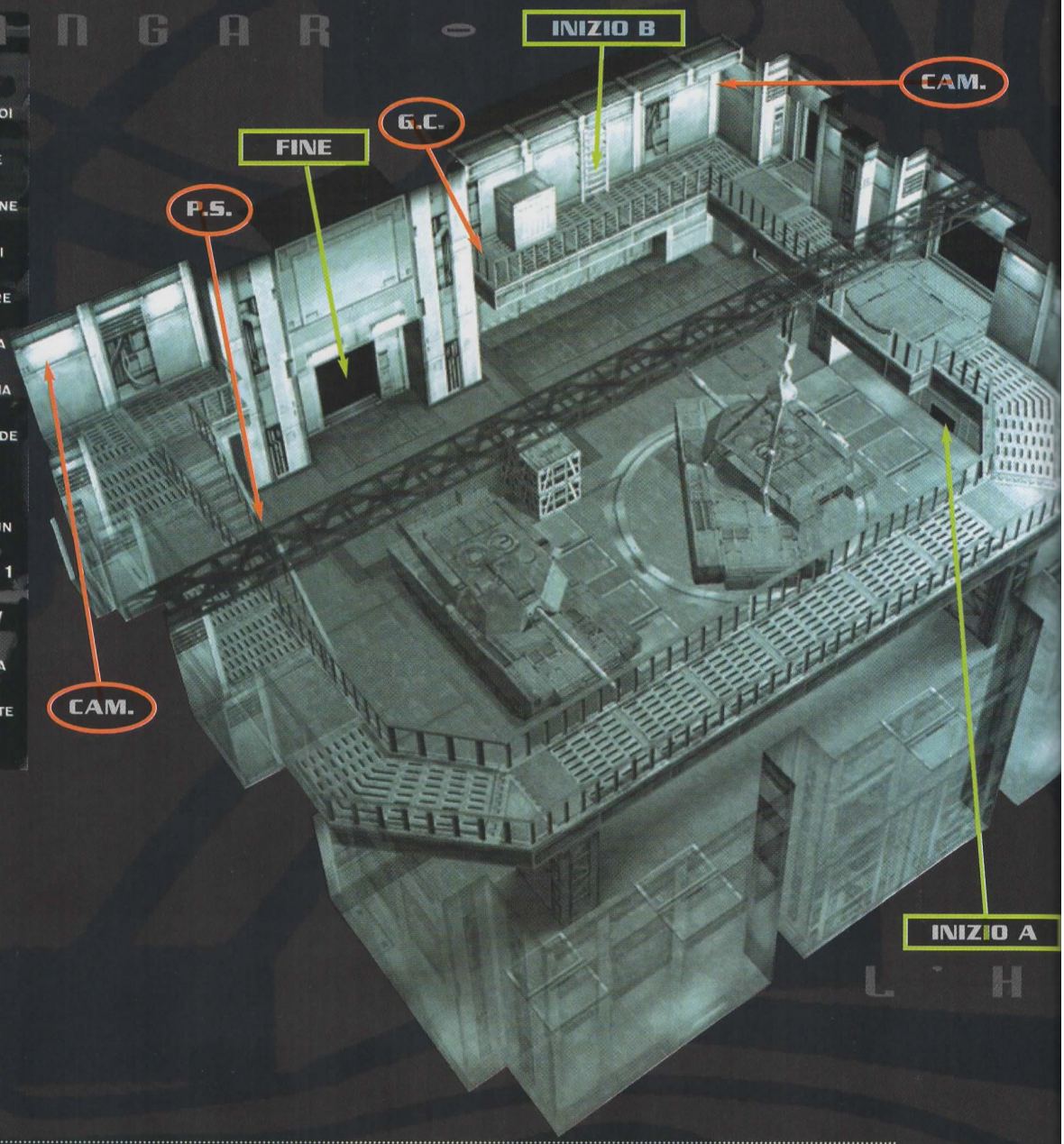
4- Per prendere la razione è sufficiente passare sopra all'apertura.

5- Ora devi calarti attraverso quest'apertura, posizionandoti sopra di essa e quindi premendo il tasto ●.

4- L'HANGAR - 1

PER SUPERARE LE DIFESE DEL NEMICO IN UNA ZONA CHIUSA SERVE L'ISTINTO DEL CACCIATORE E UN'OTTIMA CAPACITÀ DI GIUDIZIO; UN ATTENTO ESAME DELL'AMBIENTE CIRCOSTANTE PUÒ FORNIRE INFORMAZIONI VITALI PER EVITARE DI ESSERE SCOPERTI. QUESTO NON È CERTO UN PROBLEMA PER SOLID SNAKE, UN BRILLANTE TATTICO IN GRADO DI ANALIZZARE A FONDO TUTTI I POTENZIALI PERICOLI: EGLI HA LA PAZIENZA NECESSARIA PER TRAMUTARE IN REALTÀ L'ESPRESSIONE 'LA DISTANZA PIÙ BREVE TRA DUE PUNTI È UNA LINEA RETTA'.

IN QUESTO LIVELLO PUOI PERFEZIONARE L'ARTE DELLA NEUTRALIZZAZIONE DELLE TELECAMERE DI SORVEGLIANZA. INOLTRE FARAI LA CONOSCENZA CON UN NUOVO SISTEMA DI SICUREZZA: LE SCHEDE LV. QUESTE SONO CONTRADDISTINTE DA UN NUMERO CHE VARIA DA 1 A 7; OGNI SCHEDA LV APRE QUALSIASI PORTA CON IL CORRISPONDENTE NUMERO.



OBIETTIVO: ATTRAVERSARE L'HANGAR DEL CARRO ARMATO E RAGGIUNGERE L'ASCENSORE
OGGETTI NEL LIVELLO: OCCHIALI TERMICI [O.T.], 2 SCATOLE DI GRANATE CHAFF [G.C.], 1 SCATOLA DI PROIETTILI SOCOM [P.S.], SILENZIATORE SOCOM [S.S.], SCATOLA DI CARTONE A [S.C. A], CERCAMINE [C.M.]
NEMICI: 2 SOLDATI GENETICI
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: 3 TELECAMERE [CAM.]
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

4.1 USCIRE DAL CONDOTTO DI VENTILAZIONE DELL'INGRESSO A

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

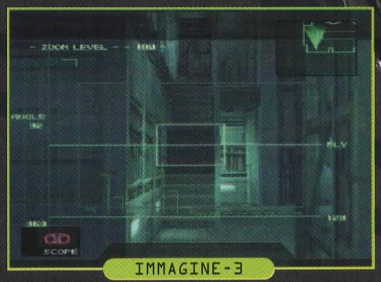


IMMAGINE-3

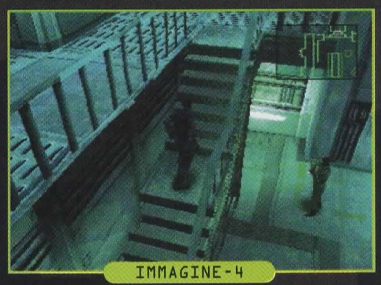


IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

1- Voltati verso sinistra e corri verso la parte bassa dello schermo, per nasconderti nell'angolo del muro (immagine 1).

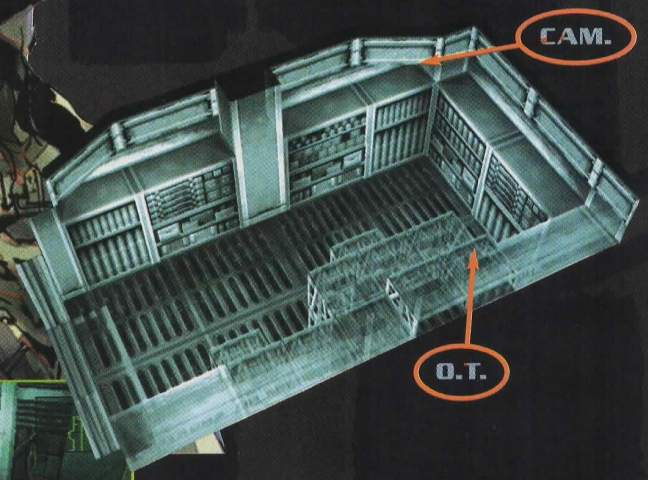
2- Una volta che la guardia si è allontanata, muoviti lungo il muro verso sinistra, per raggiungerne l'altro lato (immagine 2).

3- Usa la lente (selezionandola con il tasto L2) per controllare con cura tutta la zona circostante. Di fronte a te c'è una scala metallica, che porta a una passerella (immagine 3).

4- Approfitta del momento in cui la guardia esce dalla tua visuale sulla destra per salire su questa passerella.

5- Fermati sulla piattaforma più grande (immagine 4): in questo modo né la telecamera né il soldato genetico ti potranno vedere.

6- Usa ancora la lente per esaminare la parte destra dell'hangar, al livello della passerella. Ci sono due stanze, una delle quali è chiusa da una porta con sopra il numero 2: questo significa che ti serve una scheda LV 2 per potervi accedere. La stanza sulla destra, comunque, è già aperta.



7- Per evitare la telecamera di fronte a te puoi usare una granata chaff; in alternativa puoi studiarne il campo di visione sul tuo radar e, quando guarda completamente a sinistra (a sinistra sulla mappa), andare a metterti esattamente al di sotto della telecamera stessa (immagine 5).

8- Ripeti lo stesso procedimento per proseguire lungo la passerella, solo che questa volta la telecamera deve essere rivolta verso destra (a destra sulla mappa) (immagine 6).

9- Corri ed entra nella stanza aperta.

10- All'interno c'è una seconda telecamera di sorveglianza; appiattisciti ancora lungo la parete e sfrutta così nuovamente il punto cieco del dispositivo, oppure ricorri a una granata chaff. Qualsiasi cosa tu faccia, prendi gli occhiali termici, che si trovano dietro alle casse di legno (immagine 7).

4- L'HANGAR - 1

L'HANGAR - 1

11- Lascia la stanza quando sei sicuro di non essere visto. Alla tua destra si trova una terza telecamera; ormai sai come superarla per dirigerti quindi alla fine della passerella sulla destra (a destra sulla mappa) e raccogliere la scatola di granate chaff (immagine 8).

12- Una volta fatto torna fino alla scala di metallo e fermati ancora sulla piattaforma grande. Visto che per il momento non hai nessuna scheda LV non hai nessuna possibilità di accedere alle altre tre stanze di questo livello.

13- Quando la guardia passa vicino alle scale, per proseguire poi verso la parte bassa dello schermo, discendi le scale e corri dietro di loro, dove puoi recuperare i proiettili della pistola Socom (immagine 9).

14- Portati di fronte ai controlli dell'ascensore (immagine 10) e chiamalo premendo due volte il tasto ● (premendolo due volte l'ascensore arriva prima).

15- Entra nell'ascensore e spostati sulla sinistra (a sinistra sulla mappa), di fronte ai controlli (immagine 11).

16- Prima che una guardia ti scopra, scegli il livello B1 (premendo giù sui tasti direzionali) e conferma premendo il tasto ●.

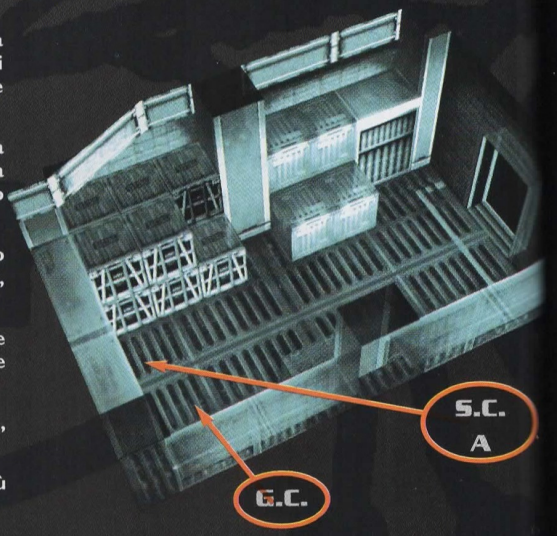


IMMAGINE-8

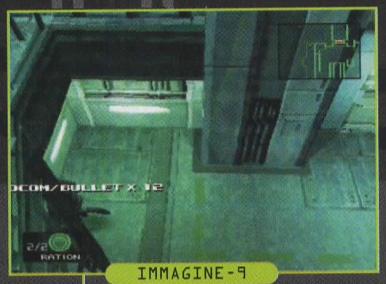


IMMAGINE-9

IMMAGINE-10

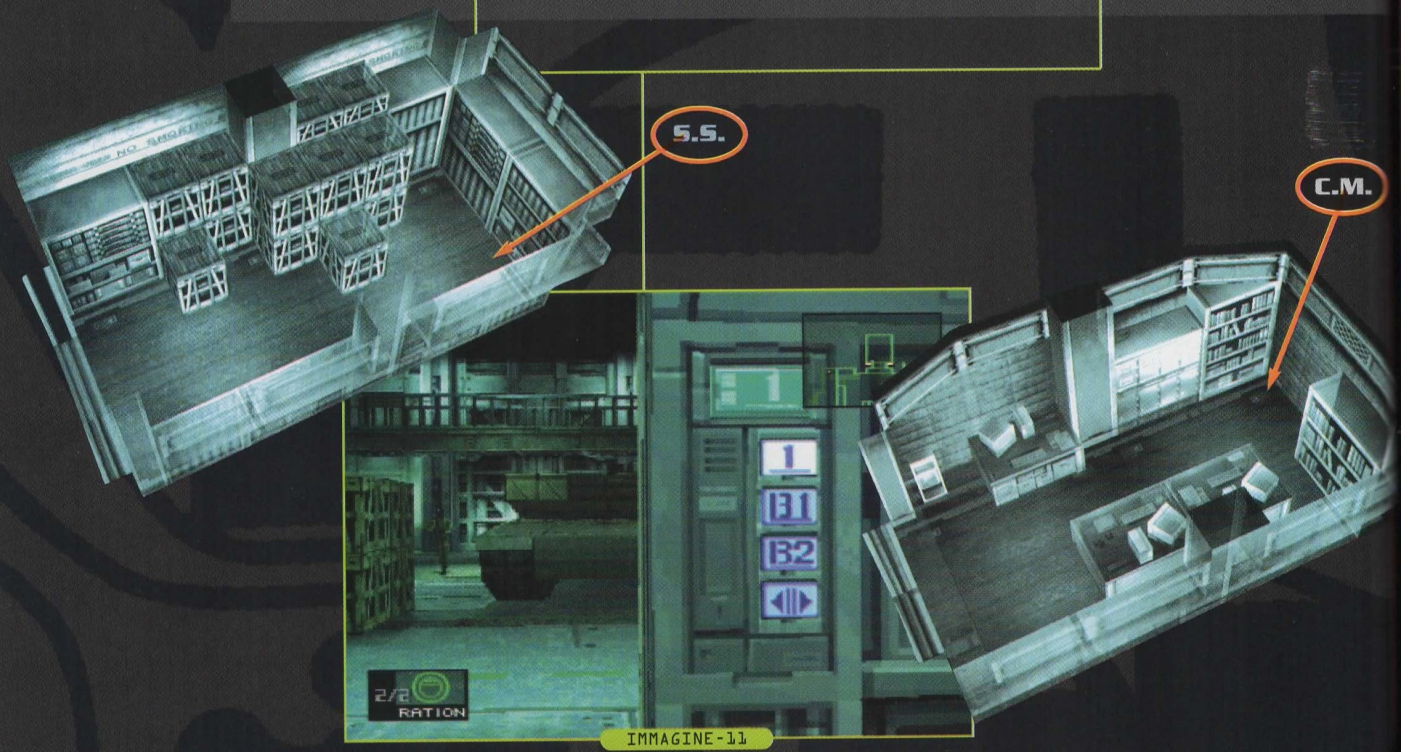


IMMAGINE-11

4.2 USCIRE DAL CONDOTTO DI VENTILAZIONE DELL'INGRESSO B

1- Non appena scendi dalla scala, corri a sinistra e raccogli le granate chaff, quindi allontanati dalla telecamera sulla destra (a destra sulla mappa) (immagine 1).

2- Neutralizza la telecamera con l'aiuto di una granata chaff, quindi prosegui e prendi gli occhiali termici che si trovano nella stanza aperta al livello della passerella, non dimenticando prima di sistemare la telecamera di sorveglianza (immagine 2). In alternativa puoi avanzare rasente alla parete, spostandoti così nel punto cieco della telecamera che non ti potrà vedere.

3- Ora raggiungi la grande piattaforma mediana della scala a sinistra (a sinistra sulla mappa), evitando o neutralizzando la telecamera che si trova proprio sopra di essa (immagine 3).

4- Ripeti i punti da 13 a 16 del paragrafo precedente.

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

COSA FARE DOPO ESSERE TORNATO DALL'ARMERIA

Alcune cose sono cambiate nell'hangar del carro armato: grazie alla tua scheda LV 2, infatti, ora può accedere a 3 nuove stanze. Per prima cosa, quando la zona è libera, esci dall'ascensore e raccogli la scatola di proiettili Socom che si trova sotto alle scale sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) (immagine 1). Prima che la guardia ritorni, sali le scale e portati sulla grossa piattaforma mediana; fai attenzione alla telecamera mentre raggiungi la stanza contraddistinta dal numero 1, che si trova subito a sinistra (a sinistra sulla mappa) della scala (immagine 2). Al suo interno troverai la scatola di cartone A insieme ad alcune granate chaff: una volta preso tutto esci dalla stanza e prosegui a destra lungo la passerella, fino al punto indicato (immagine 3). Senza farti vedere, aspetta che la guardia arrivi e, non appena si gira, uccidila senza avvicinarti troppo (immagine 4). Prosegui quindi fino alla fine della passerella, evita la telecamera per aprire la porta con il numero 2: all'interno di questa stanza si trovano il cercamine e una razione di cibo. Attendi alcuni istanti nella stanza e collegati con il Codec (tasto selezione) alla frequenza 140.15 (direzione a sinistra per contattare Meryl). Chiamala una seconda volta. Senza uscire dalla stanza, attendi che lei ti richiami e verrai a sapere che è riuscita ad aprire il portellone di carico. Con la massima circospezione esci dalla stanza e raggiungi la piattaforma grande a metà della scala di metallo: quando non ci sono guardie nelle vicinanze scendi e apri la porta con il numero 1, che si trova in alto a destra (a destra sulla mappa), vicino al portellone di carico. Una volta entrato uccidi la guardia che ti dà le spalle e prendi il silenziatore Socom, quindi esci dalla stanza e dirigiti a destra verso il portellone di carico. Avanza fino alla prima grande linea sul terreno (immagine 5): proprio di fronte a te ci sono cinque laser, che vanno su e giù. Indossa i tuoi occhiali termici (tasto L2 per selezionarli) e attiva la visuale in prima persona (tenendo premuto il tasto ▲) per visualizzare i laser in modo più chiaro. Nota che ognuno si muove a una diversa velocità; spostati da uno all'altro con pazienza e cautela. Una volta arrivato dall'altra parte, usa la tua scheda LV 2 per aprire la porta che ti condurrà nel canyon.

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

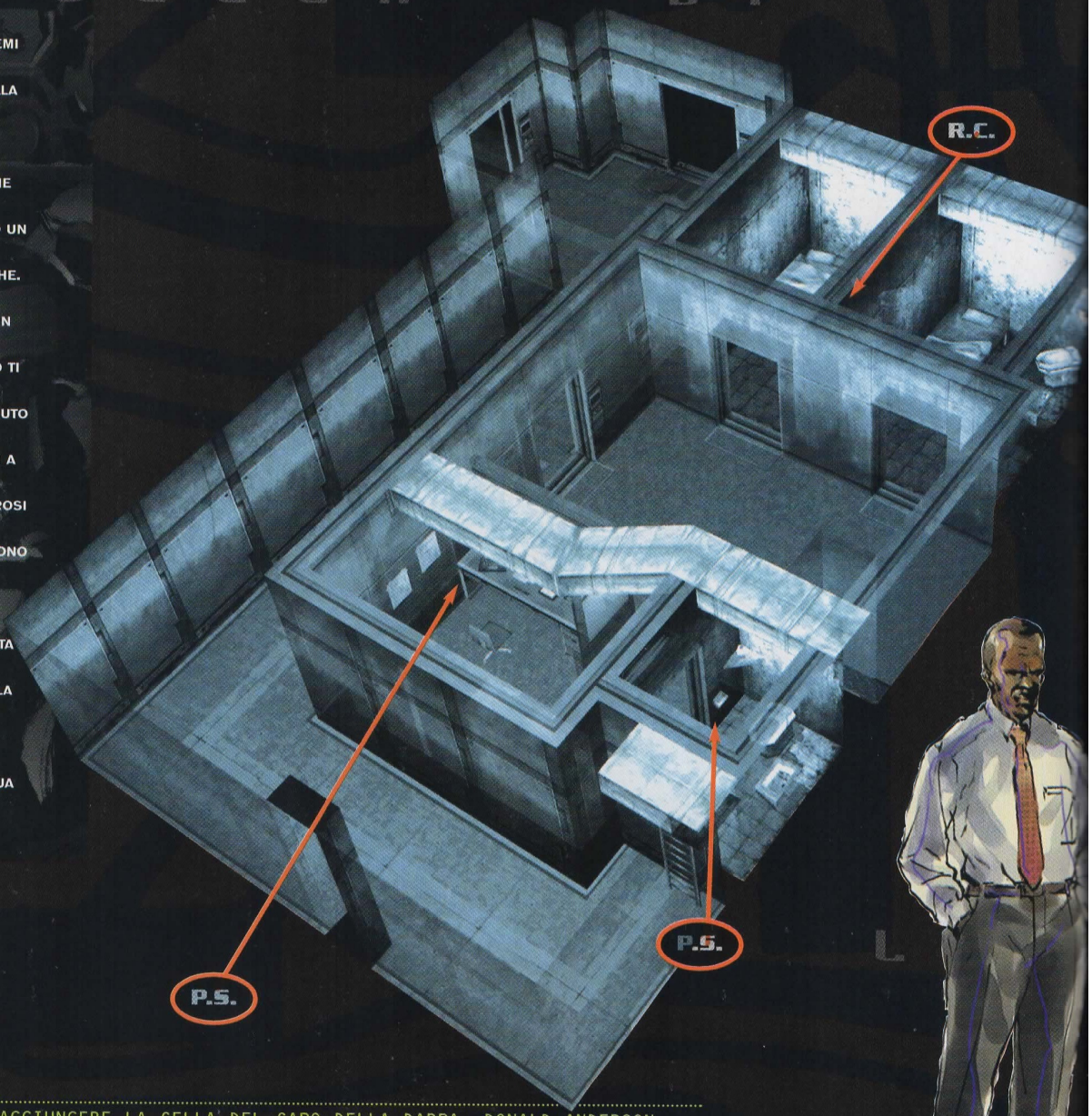
IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

5- LA CELLA - B1

SOLID SNAKE NON HA ANCORA NESSUNA SCHEDA LV PER APRIRE LE PORTE NUMERATE, PER CUI NON HA ALTRA POSSIBILITÀ CHE SFRUTTARE UN ALTRO CONDOTTO DI VENTILAZIONE PER ENTRARE IN CONTATTO CON I PRIGIONIERI. MENTRE SOLID SNAKE AVANZA NEL CONDOTTO HA L'OPPORTUNITÀ DI VEDERE DI NASCOSTO UNA DONNA IMPEGNATA IN ALCUNI ESERCIZI DI GINNASTICA... QUESTA BREVE PAUSA DEL GUERRIERO NON DURA PERÒ MOLTO, PERCHÉ NON APPENA SOLID SNAKE RAGGIUNGE DONALD ANDERSON NELLA SUA CELLA GLI EVENTI PRECIPITANO: SOLID SNAKE VERRÀ RICHIAMATO BRUSCAMENTE ALLA DURA REALTÀ DELLA SUA MISSIONE.

NON CI SONO PARTICOLARI PROBLEMI PER PENETRARE NELLA CELLA DI DONALD ANDERSON: USCIRNE INTERI, PERÒ, È TUTTO UN ALTRO PAIO DI MANICHE. FORTUNATAMENTE UN INASPETTATO ALLEATO TI FORNIRÀ UN VALIDO AIUTO QUANDO TI TROVERAI A FRONTEGGIARE NUMEROSI NEMICI CHE TI ATTENDONO AL VARCO: SARÀ L'OCCASIONE PERFETTA PER SPERIMENTARE LA MODALITÀ SEMI-AUTOMATICA DELLA TUA SOCOM.



OBIETTIVO: RAGGIUNGERE LA CELLA DEL CAPO DELLA DARPA, DONALD ANDERSON
OGGETTI NEL LIVELLO: SCHEDA LV 1, 2 RAZIONI DI CIBO (R.C.), 3 SCATOLE DI PROIETTILI SOCOM (P.S.)
NEMICI: 5 GRUPPI DI 3 SOLDATI GENETICI
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

IMMAGINE-1

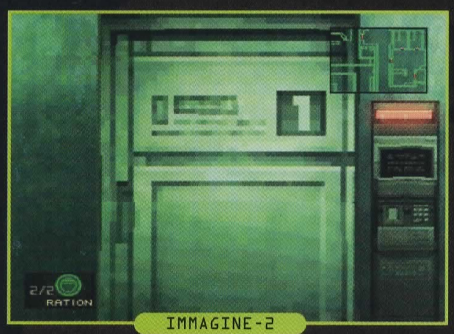


IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

1- Non appena esci dall'ascensore, il capo della DARPA compare sul radar come un tondino verde di elettricità statica, giusto alla tua sinistra (immagine 1).

2- Dal momento che non hai ancora nessuna scheda LV non è possibile aprire la porta con il numero 1, che ti porterebbe direttamente alle celle (immagine 2).

3- Scendi lungo il corridoio fino alla scala in fondo a destra (a destra sulla mappa) (immagine 3).

4- Dovrai adattarti ancora una volta a strisciare in un condotto di ventilazione.

5- Portati di fronte alla scala e quindi premi il tasto ● per arrampicarti.

6- Quando sei nel condotto avanza fino a quando non trovi una diramazione sulla sinistra; prendi quest'ultima per trovare una scatola di proiettili Socom (immagine 4).

IMMAGINE-4

7- Torna nel condotto da dove sei arrivato e prosegui verso sinistra.

8- Portati alla prima griglia metallica alla fine del condotto, posizionati sopra di essa e premi il tasto ▲ per osservare che cosa sta succedendo sotto di te.

9- Un'affascinante giovane donna sta eseguendo degli esercizi addominali nella sua cella (immagine 5): forse è di lei che stavano parlando le due guardie...

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

10- Quando sei soddisfatto dello spettacolo portati alla seconda griglia di metallo e premi ancora il tasto ▲ per scendere e parlare con il capo della DARPA.

11- Prima di morire, Donald Anderson ti darà la scheda LV 1 che ti permetterà di aprire tutte le porte contraddistinte da tale numero.

12- Approfitta di quanto sta succedendo fuori dalla cella per prendere la razione di cibo da sotto al letto (immagine 6).

13- Seleziona quindi le tue razioni di cibo (tasto L2) e la tua Socom (tasto R2). Stai per affrontare una battaglia; durante lo scontro, potrai ricaricare più velocemente premendo due volte il tasto R1.

14- Attendi che si apra la porta e quindi esci.

15- Comincia a sparare (premendo alcune volte il tasto ■) non appena arrivano i nemici, senza preoccuparti troppo di prendere la mira: il laser si bloccherà automaticamente sui bersagli (immagine 7).

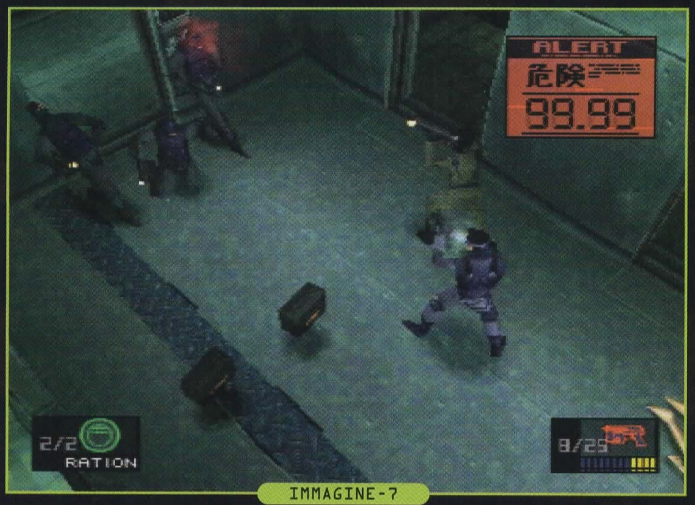


IMMAGINE-7

5 - LA CELLA - B1

LA CELLA - B1

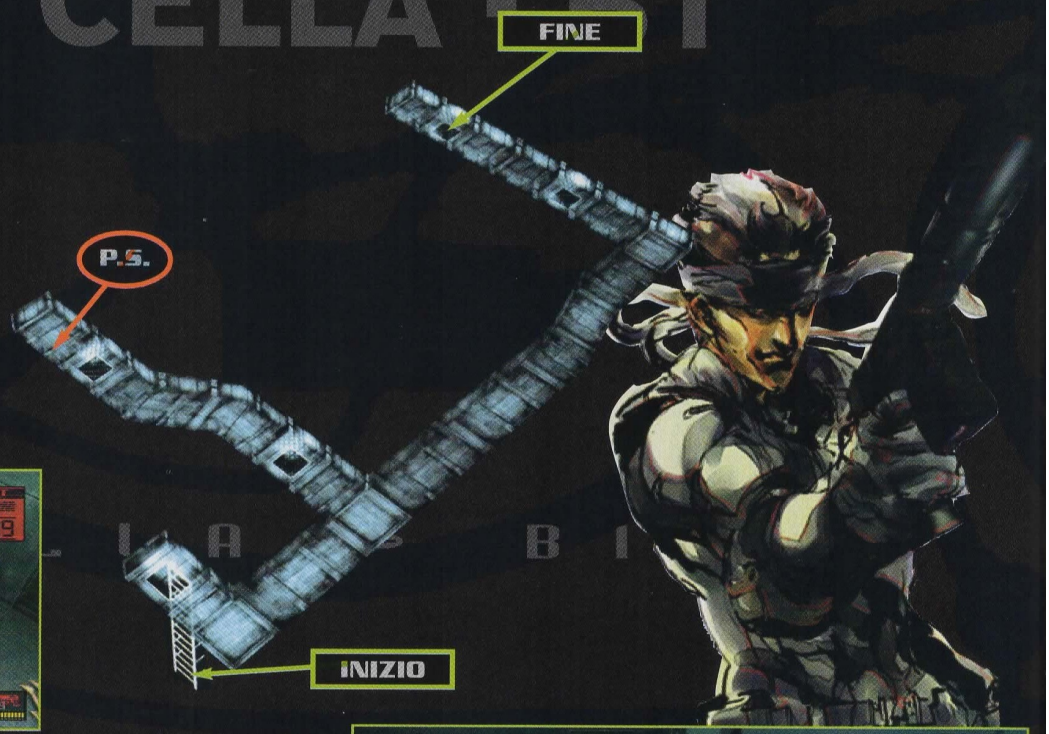


IMMAGINE-8

IMMAGINE-9

IMMAGINE-10

IMMAGINE-11

IMMAGINE-12

16- Nell'attimo di pausa tra i due gruppi di guardie prendi le razioni di cibo e i proiettili Socom lasciati cadere dai soldati uccisi. È anche una buona idea spostarsi vicino a Meryl, la tua alleata, di fronte alla porta, per eliminare le guardie non appena entrano nel locale (immagine 8).

17- Dopo il quarto gruppo di guardie ti troverai improvvisamente tre granate fra i piedi: non le puoi evitare ma le puoi rispedire istantaneamente da dove sono venute, premendo rapidamente i tasti direzionali in tutte le direzioni (immagine 9).

18- Dopo la temporanea alleanza con Meryl, la tua compagna si allontana in modo piuttosto brusco e, così, ti ritrovi ancora una volta nel corridoio (immagine 10).

19- Con la scheda LV 1 in mano, apri il grande ufficio e prendi la razione sotto al letto (se ancora non lo hai fatto), quindi recupera anche i proiettili Socom che si trovano vicino al computer in fondo alla stanza a destra (a destra sulla mappa) (immagine 11).

20- Ora entra nella piccola porta a destra, da cui si accede ai bagni (a destra sulla mappa): troverai delle altre munizioni per la tua Socom.

21- Abbandona la zona e prendi nuovamente l'ascensore, questa volta per il livello B2 (immagine 12).

CONSIGLIO: UNA RAZIONE DI CIBO È NASCOSTA NEL MURO A DESTRA DELLA SCALA CHE CONDUCE AL CONDOTTO DI VENTILAZIONE (IMMAGINE 13).

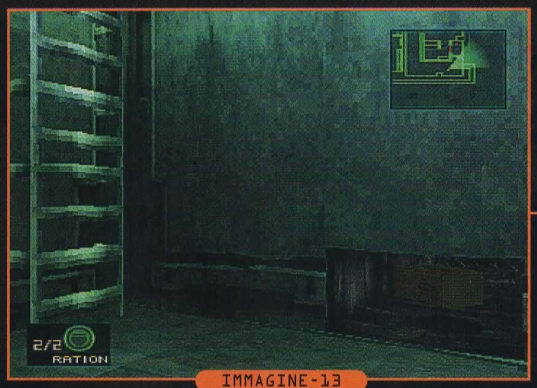


IMMAGINE-13

SEGRETO

Nel condotto di ventilazione dell'hangar del carro armato B1, raggiungi la griglia di fronte a quella sopra la cella di Donald Anderson. Una volta che ti trovi sopra di essa attiva la visuale in prima persona, e potrai ammirare Meryl Silverburgh nel pieno dei suoi esercizi fisici. Per vedere tutti e sei i suoi diversi esercizi allontanati dalla ventola e quindi torna a guardare: ogni volta che lo farai verdrai una nuova esibizione ginnica. Ecco i sei diversi esercizi che ti aspettano:

PRIMO ESERCIZIO: Meryl esegue delle flessioni in avanti (immagine 1).
SECONDO ESERCIZIO: Meryl esegue delle flessioni su un solo braccio (immagine 2).
TERZO ESERCIZIO: esercizi di stretching (immagine 3).
QUARTO ESERCIZIO: ancora Meryl impegnata in flessioni in avanti, ma questa volta con addosso solo la biancheria intima (immagine 4).
QUINTO ESERCIZIO; di nuovo flessioni su un solo braccio, anche queste in biancheria intima (immagine 5).
SESTO ESERCIZIO: Meryl che esegue esercizi di stretching in biancheria intima (immagine 6).

Dopo aver visto tutti e sei gli esercizi puoi tornare a guardarli di nuovo, ma essi si ripeteranno a partire dal primo.

IMMAGINE-1

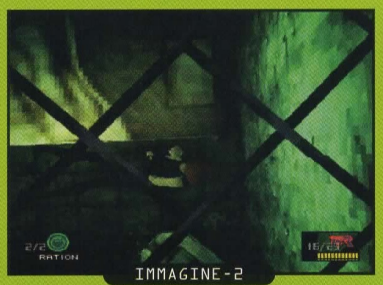


IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

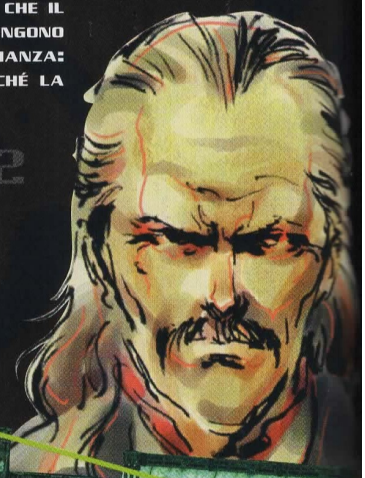
IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

6- L'ARMERIA - B2

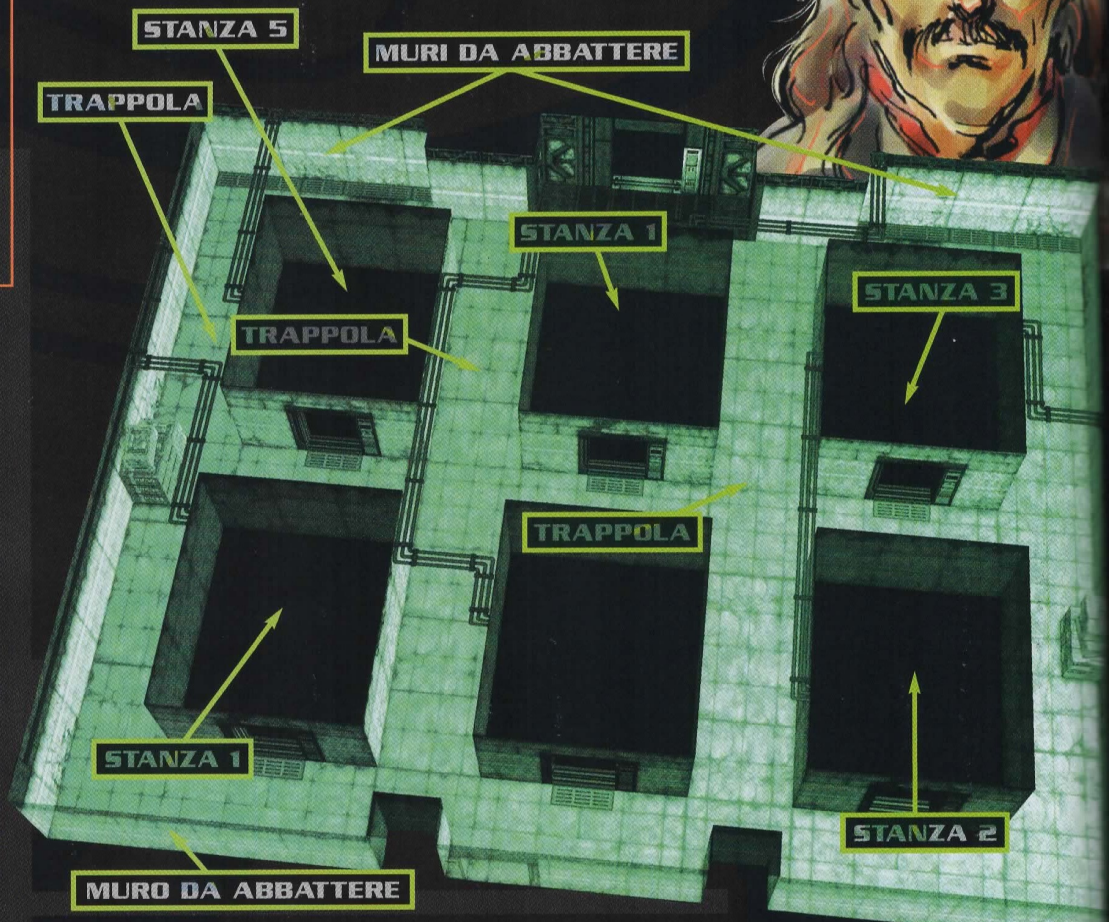
LA STRANA MORTE DI DONALD ANDERSON HA LASCIATO MOLTO SCONCERTATO SOLID SNAKE; ANCHE SE KENNETH BAKER È ANCORA VIVO, SOLID SNAKE DEVE TROVARLO MOLTO PRESTO, SE VUOLE EVITARE CHE IL PRESIDENTE DELLA ARMSTECH INC. VADA INCONTRO ALLO STESSO DESTINO... L'ARMERIA, DOVE VENGONO CUSTODITE TUTTE LE MUNIZIONI, È STRANAMENTE PRIVA DI GUARDIE E DI TELECAMERE DI SORVEGLIANZA: QUESTO NON VUOLE PERÒ DIRE CHE SOLID SNAKE NON DOVRÀ FARE LA MASSIMA ATTENZIONE, PERCHÉ LA SITUAZIONE POTREBBE PRECIPITARE DA UN MOMENTO ALL'ALTRO...



L'ARMERIA - B2

CONSIGLIO:

SU ENTRAMBI I LATI DELL'ASCENSORE CI SONO DELLE STANZE SEGRETE CONTENENTI DELL'EQUIPAGGIAMENTO, NELLE QUALI PUOI PENETRARE USANDO IL C4. FAI ATTENZIONE ALLE DUE TRAPPOLE NELLA CAMERA DI DESTRA (A DESTRA SULLA MAPPA).



ANCHE SE QUESTO LIVELLO PUÒ SEMBRARE POCO CONTROLLATO, CELA DEI CORRIDOI CHE CONDUCONO ALLA SALA DOVE È TENUTO PRIGIONIERO IL PRESIDENTE DELLA ARMSTECH INC. PER RAGGIUNGERE QUESTA STANZA DOVRAI FAR SALTARE ALCUNE SEZIONI DI MURO (INDICATE DAL COLORE BLU) CON DELL'ESPLOSIVO C4. CI SONO INOLTRE TRE TRAPPOLE PRESENTI NELL'ARMERIA STESSA, CHE ASPETTANO DI SPALANCARSI SOTTO AI PIEDI DI QUALCHE INCAUTO...

OBIETTIVO: DISTRUGGERE LE SEZIONI DI MURO EVIDENZIATE IN BLU CON L'ESPLOSIVO C4 P
ARRIVARE A KENNETH BAKER
OGGETTI NEL LIVELLO: 4 CONFEZIONI DI C4 (C4), 3 SCATOLE DI PROIETTILI SOCOM (P
2 SCATOLE DI GRANATE (G.), IL FUCILE FA-MAS (F. FA-M.),
1 SCATOLA DI GRANATE STORDENTI (G.S.), 3 SCATOLE DI MUNIZIONI FA-MAS (M. FA-M
IL FUCILE PSG1, (F. PSG1), 1 SCATOLA DI GRANATE CHAFF (G.C.),
3 SCATOLE DI PROIETTILI PSG1 (P. PSG1), 4 CASSE DI MISSILI NIKITA (M.N.)
NEMICI: NESSUNO
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: 5 TRAPPOLE

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

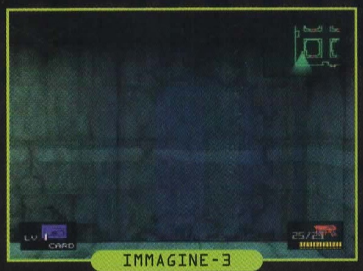
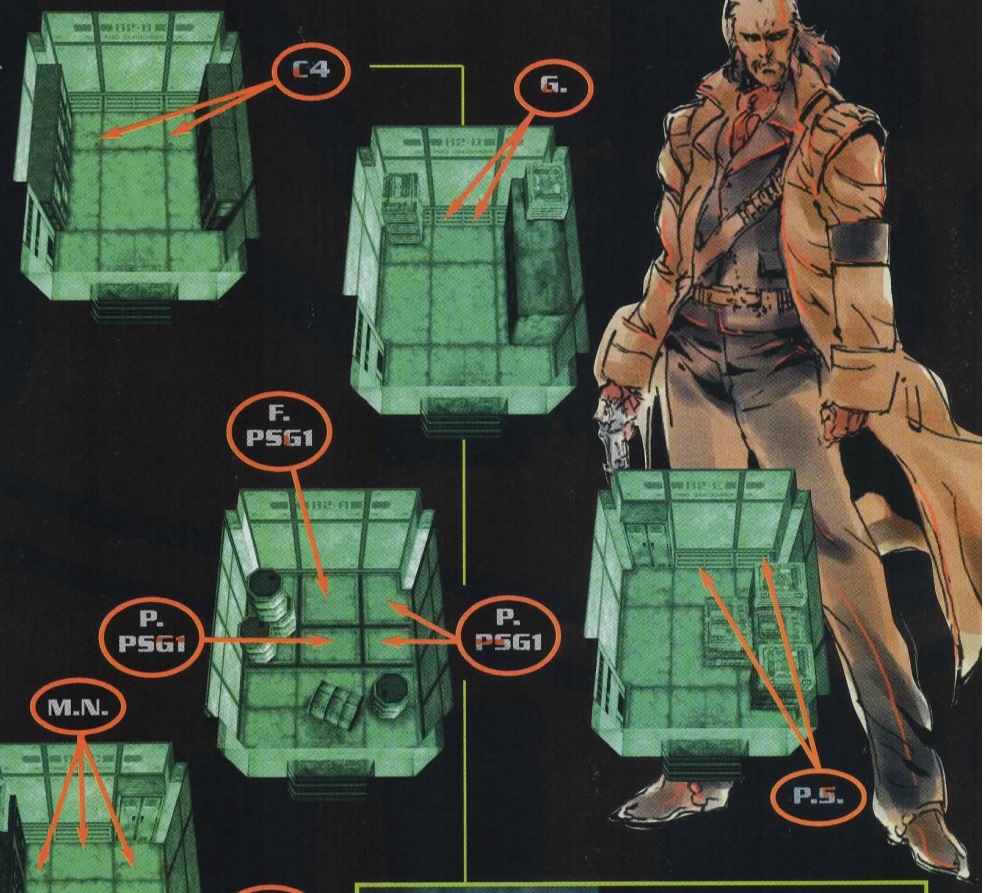


IMMAGINE-3



1- Esci dall'ascensore e muoviti verso la piccola camera che si trova di fronte a te. Corri senza fermarti fino alla sua porta (se camminerai cadrai in una trappola) (immagine 1). In alternativa, per evitare di far scattare le trappole, puoi camminare alla loro sinistra o alla loro destra.

2- Quando sei di fronte alla porta seleziona la scheda LV 1, quindi entra e prendi le due confezioni di C4.

3- Esci dalla stanza e vai in quella che si trova immediatamente sotto. Una volta aperta, entra e prendi i proiettili Socom.

4- Esci e vai nella camera sulla sinistra (a sinistra sulla mappa), dove si trovano due scatole di granate.

5- Come ti ha detto il colonnello Campbell, devi piazzare le cariche di C4 sui muri colorati di blu.

6- Procedi verso sinistra (a sinistra sulla mappa) e avanti fino alla parete (immagine 2), quindi voltati verso il fondo dello schermo e attiva la visuale in prima persona (tasto ▲): noterai che una parte del muro è blu (immagine 3).

7- Seleziona il C4 (tasto R2) e piazzalo sulla parete (immagine 4).

IMMAGINE-4

6 - L'ARMERIA - B2

8- Riparati ad alcuni metri di distanza e premi il tasto ● per far detonare la carica (immagine 5).

9- Penetra attraverso l'apertura nel muro e prosegui fino alla zona dove il pavimento è formato da una rete metallica (immagine 6).

10- Piazza una seconda carica di C4 sulla sezione blu del muro sulla destra (a destra sulla mappa) e falla saltare.

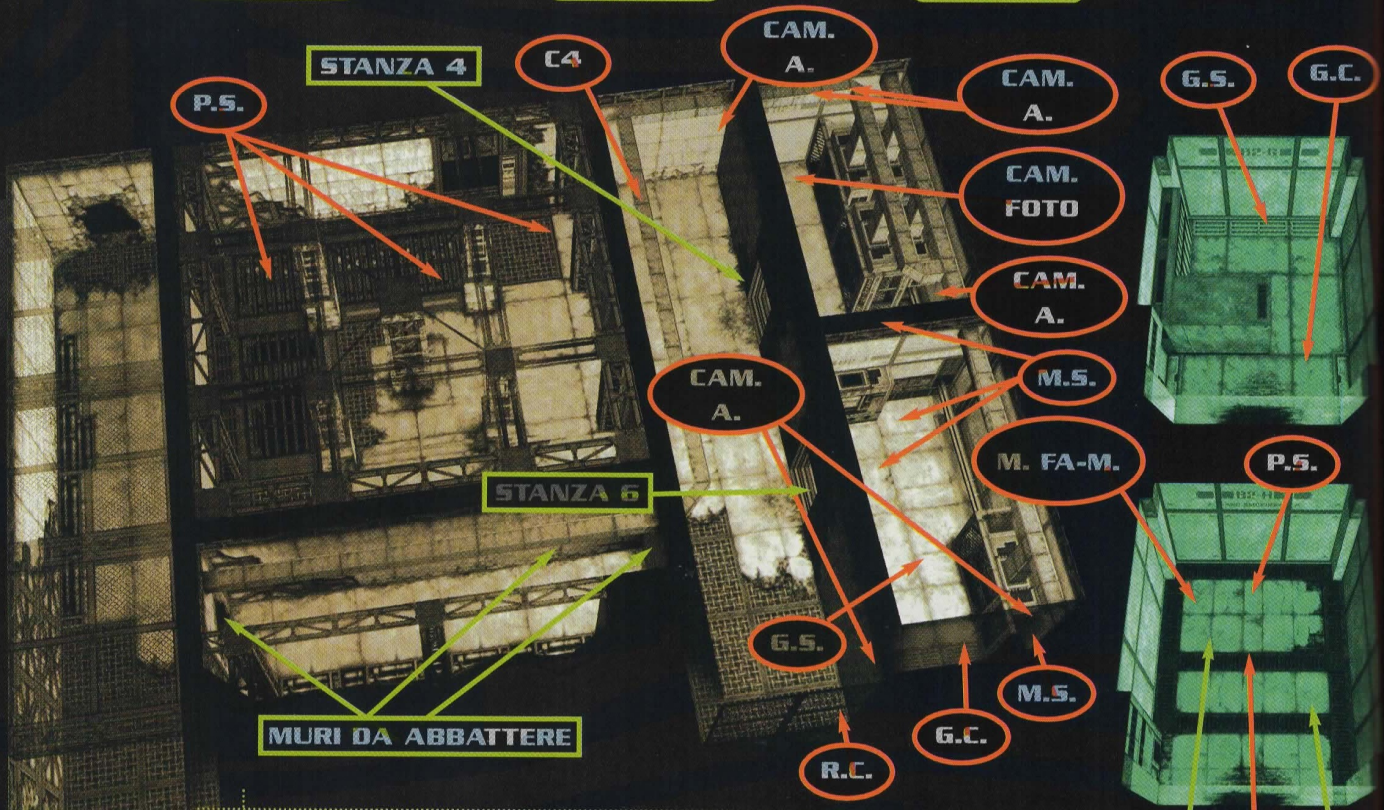
11- Entra nel passaggio appena creato e procedi verso destra (a destra sulla mappa), fermandoti non appena raggiungi la parte blu del muro di fronte a te (immagine 7).

12- Fai saltare un'altra carica di C4 sul muro a sinistra, seguendo la procedura descritta prima. Ignora la parete blu di fronte a te, per il momento, e seleziona le razioni di cibo e la pistola Socom prima di attraversare l'apertura nel muro che hai appena fatto saltare.

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

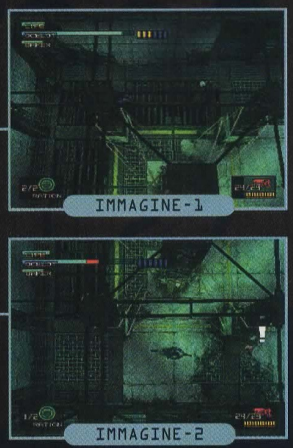


OBIETTIVO: SALVARE KENNETH BAKER E AFFRONTARE REVOLVER OCELOT
OGGETTI NEL LIVELLO: 3 SCATOLE DI PROIETTILI SOCOM [P.S.], 1 SCATOLA DI GRANATE STORDENTI [G.S.], 1 SCATOLA DI GRANATE CHAFF [G.C.], 4 CASSE DI MISSILI STINGER [M.S.], 1 RAZIONE DI CIBO [R.C.], LA CAMERA [CAM. FOTO], SCHEDA LV 2, DISCO PER COMPUTER
NEMICI: 1
SISTEMI DI SORVEGLIANZA : 6 TELECAMERE ARMATE [CAM. A.]
TRAPPOLE DA EVITARE: FILI COLLEGATI A CARICHE DI C4

6.1 ARMERIA SUD :

1° BOSS: REVOLVER OCELOT

Revolver Ocelot, esperto pistolero e sadico torturatore durante gli interrogatori, ha teso una trappola a Solid Snake. Revolver Ocelot è uno dei componenti della FOX-HOUND che si sono alleati con i terroristi: lo scontro che si avvicina sembra essere di grande interesse per un misterioso spettatore...



PROFILO:

Revolver Ocelot combina la velocità e la precisione con un uso perfetto della sua Colt. Ha legato Kenneth Baker al centro di una 'ragnatela di fili', tutti quanti collegati con cariche di C4: non toccare nessuno di questi fili, o la sentenza di morte sarà eseguita immediatamente. Se ne hai bisogno, nella parte superiore del locale puoi trovare tre scatole di proiettili Socom.

TECNICA CONSIGLIATA:

Non appena inizia il duello insegui Ocelot: mentre lui parla sparagli più rapidamente che puoi (anche se i tuoi oggetti non sono visualizzati) (immagine 1). Sfrutta i brevi istanti in cui Revolver Ocelot deve ricaricare la sua pistola (immagine 2) per colpirlo o per prenderlo alle spalle e non dimenticare che puoi ricaricare più velocemente la tua arma premendo per due volte il tasto R1.

Prima di spirare, Kenneth Baker ti darà la scheda LV 2 e il disco per computer. Con questi oggetti dovrai tornare all'armeria (guarda il corrispondente rimando, nelle pagine dedicate all'armeria) e quindi all'hangar del carro armato (leggi il seguente rimando).

IL RITORNO DOPO LO SCONTRO CON REVOLVER OCELOT

Di nuovo nell'armeria, la prima cosa che noterai è che ora ci sono tre soldati genetici che pattugliano la zona; se ti dovessero scorgere, ritirati attraverso la prima apertura nel muro inferiore (immagine 1) per uscire dall'armeria. Entra nelle tre piccole stanze di stoccaggio che si trovano in fondo all'armeria: nelle prime due troverai una scatola di granate e due scatole di proiettili Socom, mentre nella terza si trova il fucile d'assalto Fa-mas e due scatole delle sue munizioni. Per entrare in possesso di questa nuova arma devi evitare i due raggi laser, strisciando sotto di loro (tasto X e pressione del tasto direzionale in avanti), per non fare scattare l'allarme (immagine 2). Una volta fatto esci con prudenza dal locale e chiama l'ascensore (premendo due volte il tasto ●) nella parte alta dell'armeria, sempre facendo attenzione a evitare trappole e guardie. Premi il tasto corrispondente al livello 1, senza fermarti al livello B1.

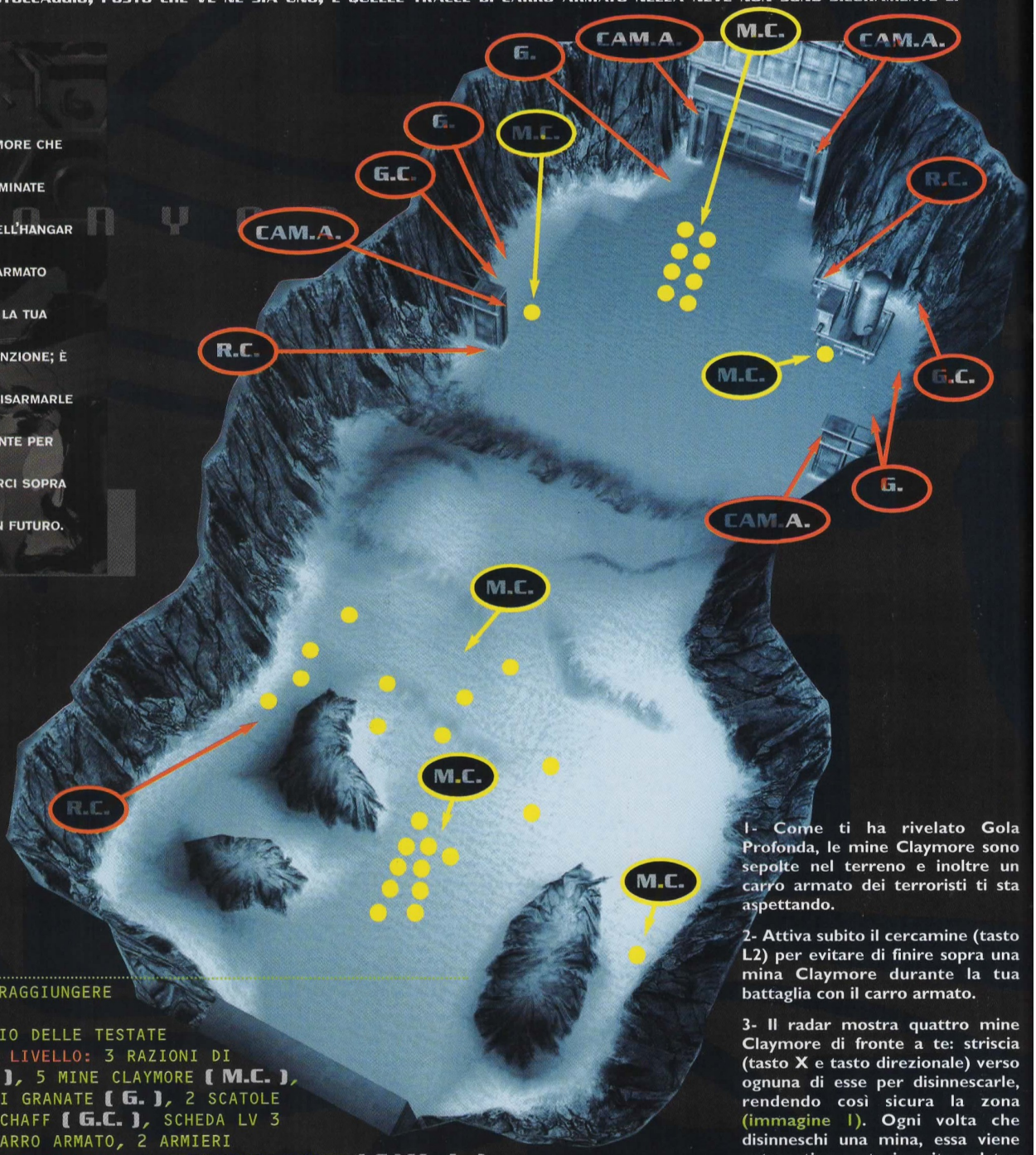
IL RITORNO DOPO IL PASSAGGIO SOTTERRANEO

Il fucile da cecchino PSG 1 si trova nella stanza con il numero 5, che è nell'estremità superiore sinistra (a sinistra della mappa) quando esci dall'armeria (immagine 1). Al suo interno il fucile PSG1, che ti serve per salvare la vita di Meryl, è protetto da numerosi raggi laser (immagine 2). Striscia (tasto X e tasto direzionale) sotto ai laser, spostandoti con estrema attenzione e molto lentamente; se dovessi far scattare l'allarme, ricorri a una granata stordente per neutralizzare le guardie che accorrono. Una volta che sarai riuscito a prendere il PSG1 e le sue munizioni, esci dalla stanza e dirigiti verso l'apertura nel muro che hai provocato in precedenza, nella parte inferiore sinistra dell'armeria (a sinistra sulla mappa), oltre la quale si trova la stanza nella quale hai combattuto con Revolver Ocelot. Quando ti trovi davanti al passaggio voltati a destra e piazza una carica di C4 sul muro che ti trovi di fronte (immagine 3); dall'altra parte, protetti dalle telecamere di sorveglianza del corridoio, devi prendere la razione di cibo e la confezione di C4. Ora entra nella piccola stanza in fondo e prendi la telecamera (immagine 4); la zona è controllata da una terza telecamera armata, per cui fai attenzione. Torna all'armeria raccogliendo le munizioni che si trovano nei restanti cinque locali ed evitando i tre soldati genetici che sorvegliano la zona. Ora devi semplicemente tornare al passaggio sotterraneo, nella direzione opposta rispetto a quella dalla quale sei arrivato.

7- IL CANYON

I tentativi di salvataggio di Donald Anderson e Kenneth Baker sono stati senza alcun dubbio dei cocenti fallimenti; sembra che le loro morti siano dovute a un potente virus. Solid Snake, però, non può riflettere su questo, perché deve raggiungere l'edificio di stoccaggio delle testate nella speranza di trovare il dottor Hal Emmerich, l'ingegnere responsabile dello sviluppo del progetto Metal Gear. Meryl, dal canto suo, ha ancora una volta deciso di agire da sola, senza pensare alla tremenda posta in gioco nella missione: questa ragazza dovrebbe ascoltare di più Solid Snake, ma sembra preoccupata soltanto di essere l'unica artefice del proprio destino. Nel canyon regna una calma innaturale, quella che solitamente precede la tempesta... Snake non ha tempo per trovare un altro percorso per il centro di stoccaggio, posto che ve ne sia uno, e quelle tracce di carro armato nella neve non sono sicuramente lì per caso...

Le mine Claymore che sono disseminate all'ingresso dell'hangar del carro armato richiedono la tua immediata attenzione; è molto meglio disarmarle immediatamente per evitare di finirci sopra per sbaglio in futuro.



OBIETTIVO: RAGGIUNGERE L'EDIFICIO DI STOCCAGGIO DELLE TESTATE
OGGETTI NEL LIVELLO: 3 RAZIONI DI CIBO [R.C.], 5 MINE CLAYMORE [M.C.], 4 SCATOLE DI GRANATE [G.], 2 SCATOLE DI GRANATE CHAFF [G.C.], SCHEDA LV 3
NEMICI: 1 CARRO ARMATO, 2 ARMIERI
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: 4 TELECAMERE ARMATE [CAM. A.]
TRAPPOLE DA EVITARE: 5 MINE CLAYMORE [M.C.]

1- Come ti ha rivelato Gola Profonda, le mine Claymore sono sepolte nel terreno e inoltre un carro armato dei terroristi ti sta aspettando.

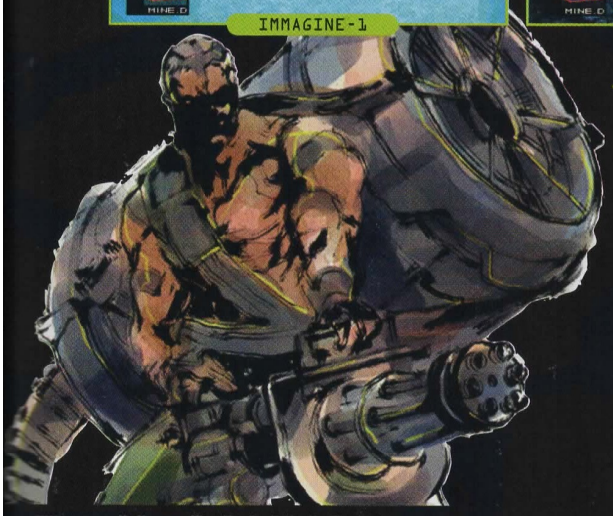
2- Attiva subito il cercamine (tasto L2) per evitare di finire sopra una mina Claymore durante la tua battaglia con il carro armato.

3- Il radar mostra quattro mine Claymore di fronte a te: striscia (tasto X e tasto direzionale) verso ognuna di esse per disinnescarle, rendendo così sicura la zona (immagine 1). Ogni volta che disinneschi una mina, essa viene automaticamente inserita nel tuo inventario.

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3



4- Ora vai a sinistra dello schermo muovendoti lungo il portellone di carico: di fronte troverai una razione di cibo e l'ultima mina Claymore (immagine 2).

5- Raccogli entrambi questi oggetti e poi seleziona le razioni di cibo nella mano sinistra e le granate nella mano destra: si avvicina la battaglia.

6- Prima di avanzare verso il nemico seleziona le tue armi e abituati a passare rapidamente dalle granate chaff a quelle normali (tenendo premuto il tasto R2 e premendo i tasti direzionali a destra e a sinistra).

7- Dovrai usare al meglio entrambi i tipi di granata, uno dopo l'altro.

8- Quando ritieni di essere pronto, portati al centro del canyon (immagine 3) e mettiti a camminare in avanti.

7.1 IL CANYON

2° BOSS: IL CARRO ARMATO

Gola Profonda, un personaggio che osserva le azioni di Solid Snake, lo ha informato che un carro armato lo sta attendendo proprio di fronte all'edificio di stoccaggio delle testate nucleari: il confronto è inevitabile e vista la potenza di fuoco dell'avversario le possibilità di successo per Snake sembrano davvero minime. Solid Snake conosce però benissimo questo tipo di veicolo e per lui sabotarne i meccanismi sarà poco più che un gioco da ragazzi.

PROFILO:

In questa riedizione dello scontro tra Davide e Golia sembra che la mano vincente sia già stata servita. Questo mostro d'acciaio ha però un tallone d'Achille: la sua impressionante potenza di fuoco può facilmente essere ridotta al silenzio disturbando la sua strumentazione elettronica.

TECNICA CONSIGLIATA:

La prima cosa da fare è lanciare una granata chaff contro il carro (tasto ■): in questo modo riuscirai a disturbare i suoi sensori e, di conseguenza, le sue armi. Poi dirigiti il più velocemente possibile in alto a destra (a destra sulla mappa) nel canyon, fino ad arrivare vicino alla cisterna (immagine 1); qui troverai numerosi oggetti. Lancia una seconda granata chaff prima che la prima esaurisca il suo effetto quindi, portandoti a distanza di tiro, gira intorno al carro armato lanciandogli contro una serie di granate (immagine 2), seguite da una nuova granata chaff. Ricorda che, fino a quando disturberai i sistemi del carro, gli armieri non saranno in grado di fare fuoco con il cannone principale. Dopo l'esplosione della prima granata, un nuovo armiere prenderà il posto di quello precedente: ti serviranno altre tre granate per uccidere anche lui. Dal corpo del soldato morto puoi raccogliere la scheda LV 3, che ti permetterà di entrare nell'edificio che si trova nella parte alta dello schermo, vale a dire nella struttura di stoccaggio delle testate atomiche.

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IL RITORNO DOPO IL PASSAGGIO SOTTERRANEO

Dall'ultima volta che sei stato in questa zona la sicurezza è stata notevolmente potenziata: di fronte a te ci sono ora quattro telecamere collegate con delle armi, nonché una trentina di mine Claymore sparse per tutto il canyon. Non appena esci dall'edificio di stoccaggio devi evitare subito la telecamera sulla sinistra (a sinistra sulla mappa): seleziona il cercamine e muoviti sul lato della montagna a sinistra (a sinistra sulla mappa) per arrivare alla telecamera che si trova a sinistra (a sinistra sulla mappa) (immagine 1). Quando sei fuori dal suo campo visivo, continua a procedere verso il basso lungo la montagna, sul lato sinistro. Evita con cautela tutte le mine Claymore che incontri lungo il cammino; prosegui e arriverai infine di fronte a un'altra mina Claymore (immagine 2), che dovrai disattivare (striscia sopra di essa con il tasto X e i tasti direzionali) per riuscire ad accedere al portellone di carico. Una volta che sarai nell'hangar del carro armato, raggiungi l'ascensore per scendere al livello B2.

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

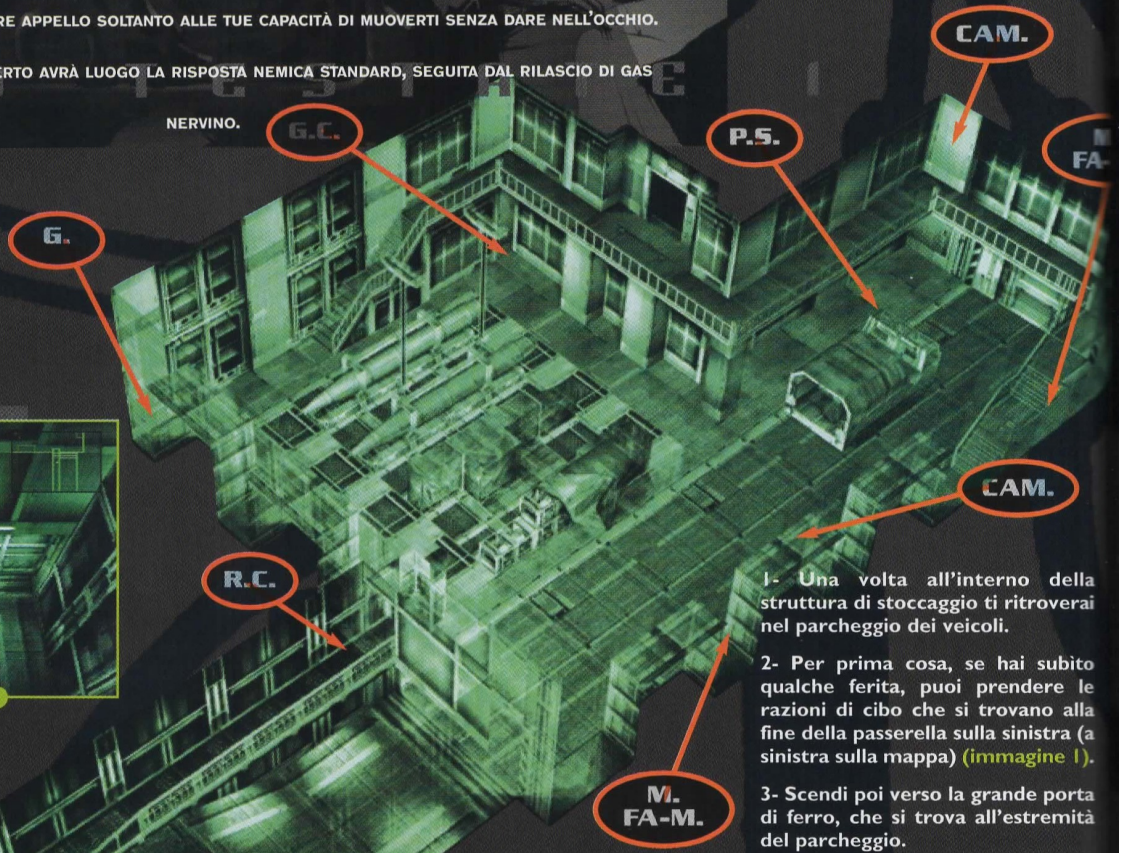
8- CENTRO TESTATE 1

Naomi Hunter, ufficiale superiore medico della FOX-HOUND, è convinta che il dottor Hal Emmerich si trovi da qualche parte al livello B2; purtroppo il semplice tentativo di raggiungerlo sembra un suicidio, visto che Solid Snake deve riuscire a raggiungere l'ascensore al livello 1 senza usare nessuna delle sue armi: un singolo colpo potrebbe infatti avere tragici effetti, visto che al livello 1 si trovano innumerevoli testate atomiche: Solid Snake dovrà mantenersi sempre perfettamente lucido per capire dove nascondersi prima di poter proseguire nella sua missione. La mimetizzazione con l'ambiente circostante è infatti una delle principali armi di Solid Snake nella sua battaglia.

Dopo il rumoroso confronto nel canyon, in questo livello le priorità sono rappresentate da cautela e silenzio: non puoi nemmeno pensare di ricorrere all'uso delle armi, visto che un colpo di rimbalzo su una delle testate nucleari avrebbe effetti devastanti. Tutte le tue armi sono automaticamente disattivate in questo livello: dovrai fare appello soltanto alle tue capacità di muoverti senza dare nell'occhio.

Ricorda che se sarai scoperto avrà luogo la risposta nemica standard, seguita dal rilascio di gas nervino.

IMMAGINE-1



OBIETTIVO: PRENDERE L'ASCENSORE PER RAGGIUNGERE IL LIVELLO DEL DOTTOR HAL EMMERICH
OGGETTI NEL LIVELLO: 1 RAZIONE DI CIBO [R.C.], 1 SCATOLA DI GRANATE [G.], 1 SCATOLA DI GRANATE CHAFF [G.C.], 2 SCATOLE DI MUNIZIONI FA-MAS [M. FA-M.], 1 SCATOLA DI PROIETTILI SOCOM [P.S.]
NEMICI: 3 SOLDATI GENETICI
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: 2 TELECAMERE
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

1- Una volta all'interno della struttura di stoccaggio ti ritroverai nel parcheggio dei veicoli.

2- Per prima cosa, se hai subito qualche ferita, puoi prendere le razioni di cibo che si trovano alla fine della passerella sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) (immagine 1).

3- Scendi poi verso la grande porta di ferro, che si trova all'estremità del parcheggio.

4- Abbassati (tasto X e tasto direzionale in avanti) e, restando immobile, guardati intorno con la visuale in prima persona (tenendo premuto il tasto ▲) (immagine 2).

5- Di fronte a te, a destra del camion, ci sono delle scale che conducono a una passerella: è in quella direzione che troverai l'ascensore.

6- Delle altre scale (immagine 3) sono alla tua sinistra: prendendole ti sarà più semplice evitare la telecamera di sorveglianza che si trova sopra di te.

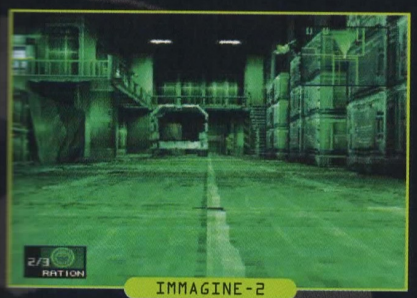


IMMAGINE-2

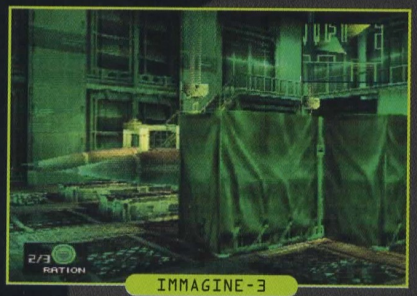


IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

7- Dalla tua posizione attuale controlla che le guardie non si stiano muovendo in direzione del camion, quindi corri fino allo spazio tra i primi due container sulla destra (immagine 4) e prendi le munizioni del fucile Fa-mas.

8- Resta nascosto il più a lungo possibile nell'oscurità.

9- Ora prendi un rischio e guardati velocemente intorno (tieni premuto il tasto ▲) per assicurarti che nessuna guardia si trovi nei pressi del camion.

10- Una volta che ne sei certo corri sotto alla scala sulla destra, non senza aver controllato anche la telecamera, e prendi la seconda scatola di proiettili Fa-mas, che si trova lì (immagine 5).

11- Continua a spostarti verso la parte superiore del locale: una volta che ci sei arrivato vai a sinistra e troverai i proiettili Socom (immagine 6).

12- Non appena puoi torna al tuo precedente nascondiglio, tra i due container.

13- Girati lentamente verso sinistra (a sinistra sulla mappa) e, di fronte alle testate nucleari, noterai gli ultimi due container lungo il muro inferiore sinistro.

14- Non appena la zona è sicura corri a nasconderti tra questi due altri container (immagine 7).

15- Attendi il momento propizio per uscire dal tuo nascondiglio e raggiungere l'estremità sinistra del locale (a sinistra sulla mappa), tra il muro e l'ultimo container. Qui troverai delle granate e sarai inoltre protetto dall'oscurità della zona.

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

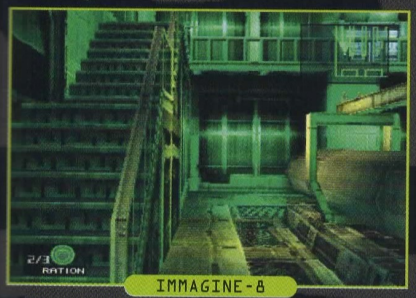


IMMAGINE-8

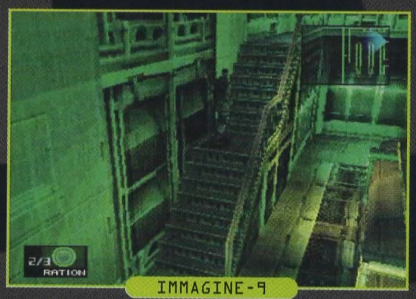


IMMAGINE-9

16- Ora passa alla visuale in prima persona (tasto ▲): dietro a una delle testate nucleari che sono di fronte a te si trova l'ultimo oggetto (immagine 8).

17- Controlla il tuo radar, giusto per essere certo di non avere brutte sorprese, e quindi precipitati a prendere le granate chaff.

18- Non appena le hai procedi direttamente fino alle scale e portati sulla piattaforma grande che si trova a metà (immagine 9).

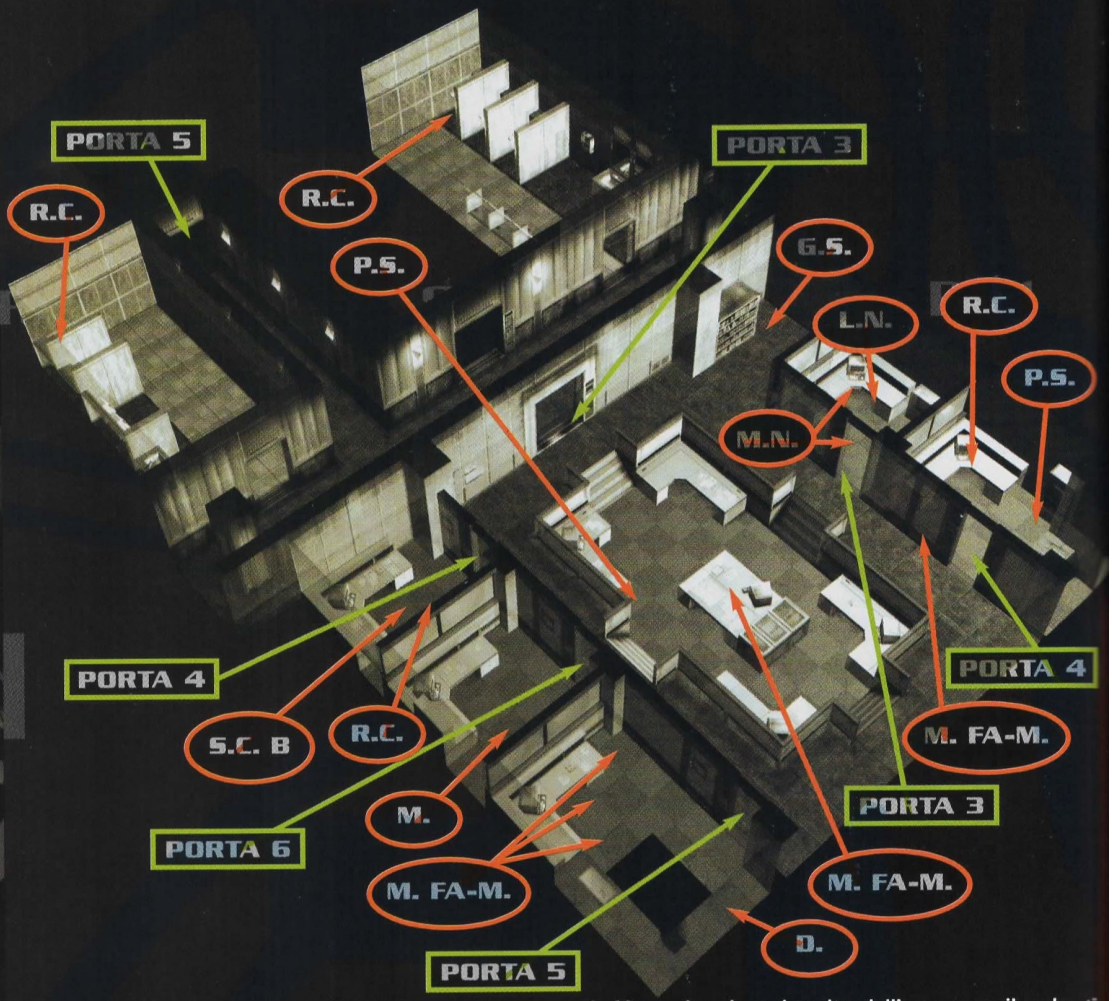
19- Qui sei al sicuro: niente e nessuno ti può vedere e ti trovi a pochi passi di distanza dall'ascensore.

20- Attendi che la guardia sulla passerella si giri verso destra, quindi muoviti con rapidità e chiama l'ascensore (2 volte il tasto ●). Scegli il livello B1.

9- CENTRO TESTATE B1

UNA VOLTA SUPERATO IL PRECEDENTE LIVELLO, SOLID SNAKE DEVE TROVARE IL LANCIAMISSILI TELEGUIDATI NIKITA; QUEST'ARMA DELLA PROSSIMA GENERAZIONE È IN GRADO DI ELIMINARE ALL'ISTANTE QUALSIASI MINACCIA DISTANTE E PERMETTERÀ A SOLID SNAKE DI GIOCARSI LA PARTITA ALLA PARI ANCHE CONTRO AVVERSARI DOTATI DI NOTEVOLE POTENZA DI FUOCO. LA STANZA PRINCIPALE DI QUESTO LIVELLO È CONTROLLATA DA UNA SOLA GUARDIA... SEMBRA QUASI UN INVITO AD ANDARE A FARE UNA VISITA... IL SOLDATO GENETICO HA IN REALTÀ UN COLLEGA, CHE È AL MOMENTO IMPEGNATO NELL'ESPLETAMENTO DI UN BISOGNO FISIOLOGICO NEL BAGNO DEGLI UOMINI CHE SI TROVA A SINISTRA (A SINISTRA SULLA MAPPA).

ORA È IL MOMENTO DI POTENZIARE IL TUO ARSENALE, AGGIUNGENDOVI UN'ARMA REALMENTE POTENTE. IL NIKITA È UN LANCIAMISSILI TELEGUIDATI CHE SPARA DEI MISSILI DOTATI DI UN SISTEMA DI GUIDA A LUNGA DISTANZA: DOPO AVER SPARATO PUOI CONTROLLARLI USANDO I TASTI DIREZIONALI (TIENI PRESENTE CHE SE CI SONO DISTURBI ELETTRONICI CIÒ NON È POSSIBILE). QUEST'ARMA TI TORNERÀ MOLTO UTILE QUANDO TI TROVERAI A DOVER ELIMINARE DEI NEMICI PARECCHIO DISTANTI DA TE. FAI ATTENZIONE ALLA GUARDIA CHE È ANDATA IN BAGNO, PERCHÉ IN QUALSIASI MOMENTO PUÒ RITORNARE NELLA STANZA PRINCIPALE.



OBIETTIVO: TROVARE IL LANCIAMISSILI TELEGUIDATI NIKITA
OGGETTI NEL LIVELLO: 2 SCATOLE DI PROIETTILI SOCOM [P.S.], 1 SCATOLA DI GRANATE STORDENTI [G.S.], IL LANCIAMISSILI NIKITA [L.N], 2 CASSE DI MISSILI NIKITA [M.N.], 5 SCATOLE DI MUNIZIONI FA-MAS [M. FA-M.], 1 DIAZEPAM [D.], 4 RAZIONI DI CIBO [R.C.], SCATOLA DI CARTONE B [S.C. B], 1 MEDICINA [M.]
NEMICI: 2 SOLDATI GENETICI
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

1- Una volta che sei uscito dall'ascensore il radar ti segnalerà la presenza di 2 nemici. Il primo si trova nei bagni, sulla sinistra (a sinistra sulla mappa), il secondo è invece nella stanza principale, proprio di fronte a te (immagine 1).

2- Procedi e uccidi subito la guardia che si trova nei bagni a sinistra (immagine 2): in questo modo non dovrai affrontare contemporaneamente due guardie nel locale principale. Mentre sei qui, raggiungi il lato lontano dei bagni e prendi la razione che si trova nell'ultimo toilette a sinistra.

3- Seleziona la tua scheda LV 3 (tasto L2), quindi controlla che il soldato nella stanza principale non sia vicino all'ingresso. Una volta che ne sei certo, entra nel locale.

4- Non appena lo hai fatto girati verso destra (a destra sulla mappa) e nasconditi dietro alle casse che si trovano nella rientranza della parete (immagine 3), accucciandoti (tasto X).

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

5- Recupera velocemente le granate stordenti che si trovano di fronte a te, quindi ritorna nel tuo nascondiglio.

6- Attendi che la guardia si sposti sulla sinistra (a sinistra sulla mappa), quindi apri la porta che si trova sotto di te (immagine 4).

7- Entra molto rapidamente nel locale e prendi sia il lanciamissili sia i missili Nikita.

8- Non correre rischi inutili mentre esci dalla stanza e quando ti muovi per prendere la scatola di proiettili Socom, vicina alla grande scrivania al centro della stanza (immagine 5), e quella di munizioni Fa-mas, che si trova sotto alla medesima scrivania (immagine 6).

9- Lascia il locale principale e torna all'ascensore, senza farti vedere dalla guardia.

10- Chiama l'ascensore (tasto ● due volte) e vai al livello B2.

IMMAGINE-6

IL RITORNO DOPO IL LABORATORIO

Quando sei al livello B1 vai direttamente verso il locale principale. Meryl è la guardia di pattuglia sulla sinistra dello schermo, evidenziata da un punto esclamativo sopra alla sua testa (immagine 1); uscirà per andare ai bagni sulla destra (a destra sulla mappa). Seguila e la troverai che ti attende con indosso solo la sua biancheria intima, pronta a cederti la scheda LV 5 come pure la preziosissima scheda del codice PAL. Prima di uscire dietro di lei, raccogli la razione di cibo che si trova di fronte al gabinetto centrale (immagine 2). Torna quindi alla stanza principale del livello, dove scoprirai che tutte le guardie se ne sono andate: approfitta di questa insperata possibilità per prendere la scatola di cartone B dalla stanza numero 4 sulla sinistra (a sinistra sulla mappa). Il Diazepam, come pure le tre scatole di munizioni Fa-mas, sono nella stanza numero 5, nell'angolo lontano a sinistra della stanza. Nei due locali numero 3 e 4 sulla destra (a destra sulla mappa) troverai, rispettivamente, una razione di cibo, dei proiettili Socom, delle munizioni Fa-mas e dei missili Nikita. Quando hai preso tutto quanto raggiungi Meryl all'esterno della stanza e cammina direttamente lungo il corridoio che si trova tra il bagno degli uomini e l'ascensore. Prosegui fino ad arrivare alla porta numero 5 e aprila (immagine 3). Prima di entrare, seleziona sia le razioni di cibo sia le granate stordenti.

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

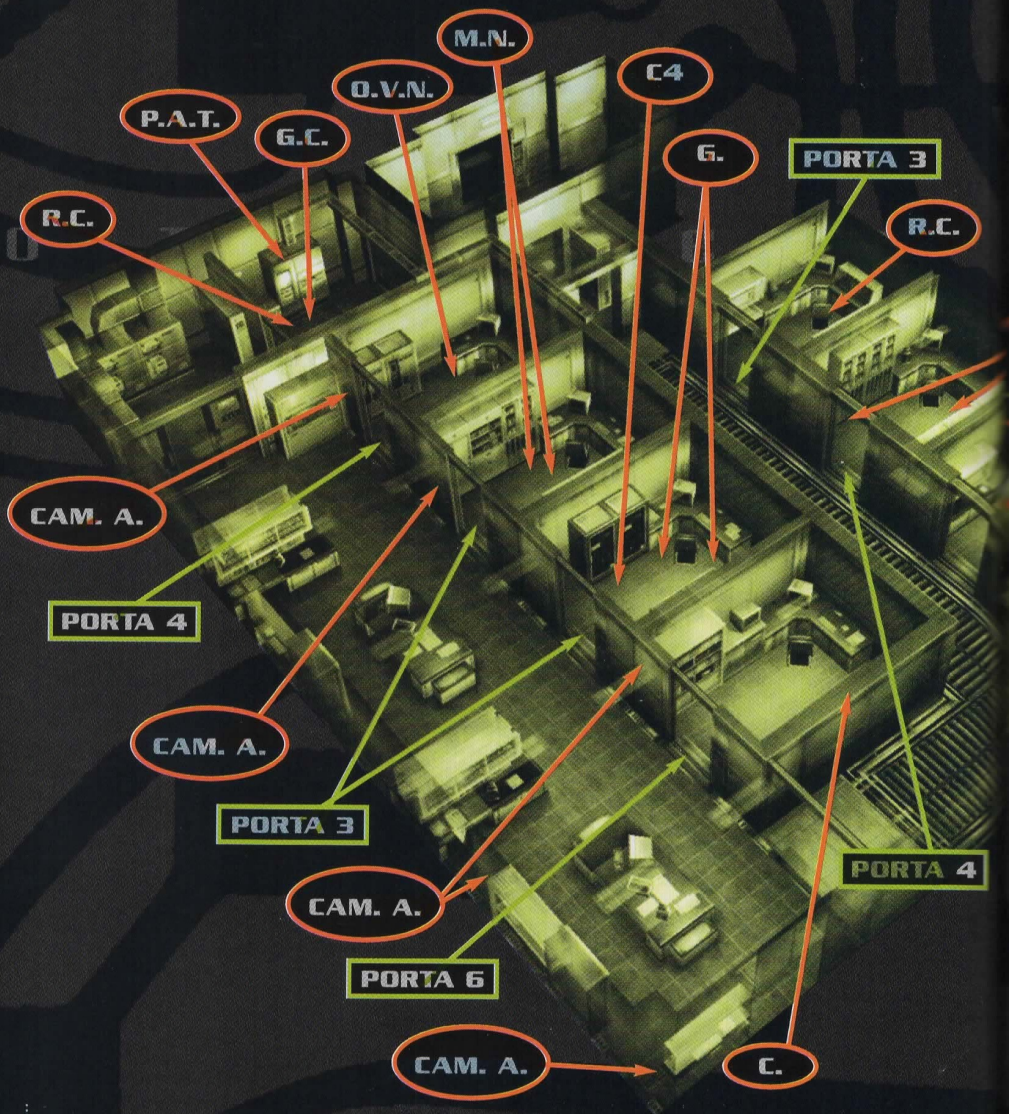
SEGRETO

Segreto: Dopo aver trovato Meryl nella sala principale del livello B1 dell'edificio di stoccaggio delle testate, seguila il più velocemente possibile nei bagni delle donne, cercando di farcela entro cinque secondi. Se ci riuscirai, non le lascerai il tempo di cambiarsi. La tua velocità nel sorprenderla avrà la giusta ricompensa, perchè durante il filmato che ti attende potrai apprezzare tutta la sua grazia.

10 - CENTRO TESTATE B2

FINALMENTE SOLID SNAKE È RIUSCITO A RAGGIUNGERE IL LIVELLO B2! ORA SOLTANTO POCHI METRI LO SEPARANO DAL DOTTOR EMMERICH E, COSA PIÙ IMPORTANTE, NON CI SONO PIÙ GUARDIE A OSTACOLARE IL SUO CAMMINO. LE COSE, PURTROPPO, NON SONO PERÒ COSÌ SEMPLICI COME SEMBRANO: L'ARIA DEL LIVELLO È SATURA DI GAS TOSSICO E IL PAVIMENTO È COMPLETAMENTE ELETTRIFICATO. LA CORRENTE PROVIENE DA UN POTENTE GENERATORE E SOLID SNAKE DEVE TROVARE IL MODO PER DISTRUGGERLO RESTANDO A DISTANZA DI SICUREZZA... A COMPLICARE ULTERIORMENTE LA SITUAZIONE CONTRIBUISCE IL FATTO CHE LE TELECAMERE, DA QUESTO PUNTO IN POI, SONO COLLEGATE A DELLE ARMI. PER QUESTO NON CI SONO GUARDIE... NONOSTANTE QUESTE DIFFICOLTÀ, GLI OGGETTI E LE ARMI CHE SI TROVANO SPARSI PER QUESTO LIVELLO FORNIRANNO A SOLID SNAKE LA POSSIBILITÀ DI EQUIPAGGIARSI CON DEGLI STRUMENTI ASSOLUTAMENTE ALL'AVANGUARDIA.

ORA SAI DI SICURO CHE IL DOTTOR HAL EMMERICH SI TROVA IN QUESTO LIVELLO: NON SEI FORTUNATO, PERÒ, PERCHÉ L'UNICA STRADA PER RAGGIUNGERLO PASSA ATTRAVERSO UN CORRIDOIO COLMO DI GAS NERVINO E CON IL PAVIMENTO ELETTRIFICATO. DOPO ESSERE USCITO DALL'ASCENSORE, APPOGGIATI CONTRO IL MURO SULLA DESTRA (A DESTRA SULLA MAPPA) E LA TELECAMERA SI MUOVERÀ VERSO DESTRA, RIVELANDO IL DOTTOR EMMERICH INTENTO A CAMMINARE AVANTI E INDIETRO. SFORTUNATAMENTE IL MURO CHE TI SEPARA DA LUI È MOLTO SPESSO E NÉ BATTENDO SU DI ESSO NÉ IMPIEGANDO IL C4 POTRESTI COMUNICARE CON IL DOTTOR HAL EMMERICH. L'UNICA SOLUZIONE È ANDARE ALLA RADICE DEL PROBLEMA, DISTRUGGENDO IL PANNELLO DI CONTROLLO DELL'ALTA TENSIONE CHE CONTROLLA LA FORNITURA DI ELETTRICITÀ AL PAVIMENTO.



OBIETTIVO: USARE IL LANCIAMISSILI NIKITA PER DISTRUGGERE IL PANNELLO DI CONTROLLO DELL'ALTA TENSIONE
OGGETTI NEL LIVELLO: 1 SCATOLA DI GRANATE CHAFF **[G.C.]**, 2 RAZIONI DI CIBO **[R.C.]**, MASCHERA ANTIGAS **[M.A.]**, 1 CONFEZIONE DI C4 **[C4]**, 2 SCATOLE DI GRANATE **[G.]**, 2 CASSE DI MISSILI NIKITA **[M.N.]**, OCCHIALI PER VISIONE NOTTURNA **[O.V.N.]**, 2 SCATOLE DI GRANATE STORDENTI **[S.G]**, CORAZZA **[C.]**, PANNELLO DELL'ALTA TENSIONE **[P.A.T.]**
NEMICI: NESSUNO
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: 7 TELECAMERE ARMATE
TRAPPOLE DA EVITARE: GAS NERVINO MORTALE, PAVIMENTO ELETTRIFICATO

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

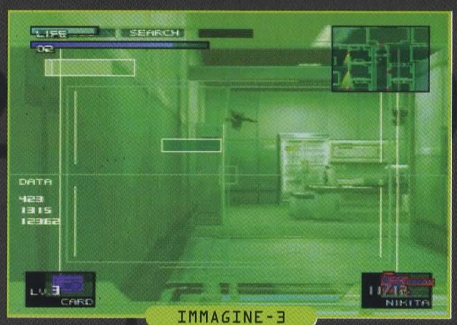


IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

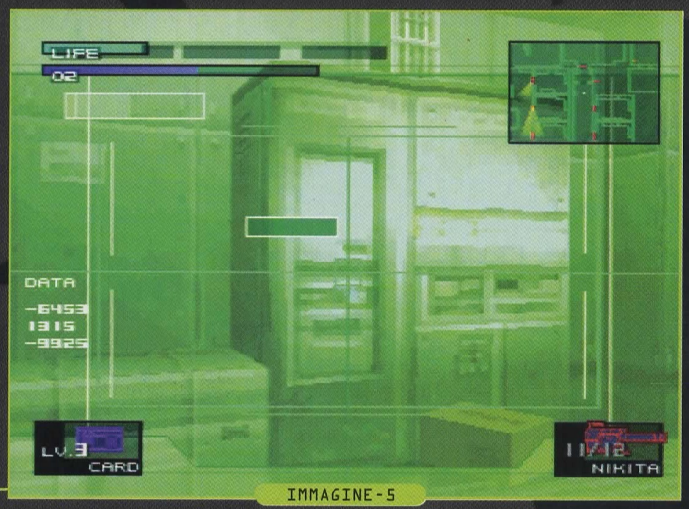


IMMAGINE-5

G.S.

CAM. A.

M.A.

PORTA 3

1- Dopo essere uscito dall'ascensore volta a sinistra (a sinistra sulla mappa) e, usando la visuale in prima persona (tasto ▲) riuscirai a scorgere il bersaglio che devi distruggere, dietro alla finestra gialla (immagine 1).

2- Procedi e apri l'unica porta alla quale puoi accedere: ti troverai così in una camera libera dal gas.

3- Seleziona il tuo lanciarazzi Nikita (tasto R2) e apri la seconda porta.

4- L'orologio corre veloce: il gas sta rapidamente esaurendo le tue riserve di ossigeno.

5- Avanza fino al limite del pavimento elettrificato (immagine 2).

6- Spara un missile il più velocemente che puoi (schiaccia e rilascia il tasto ■), quindi segui il suo percorso passando alla visuale di controllo a distanza in prima persona (tieni premuto il tasto ▲).

7- Puoi controllare gli spostamenti del missile tramite i tasti direzionali.

8- Il missile non viaggia a velocità costante, per cui tieni sempre premuto il tasto ▲ durante tutto il suo tragitto, per aumentare le sue possibilità di colpire il suo obiettivo.

9- Dirigi il missile lungo il corridoio, facendolo procedere rasente al muro di sinistra (a sinistra del punto di vista del missile).

10- All'incrocio gira a destra (a destra del punto di vista del missile), nella stanza dove è visibile una sola telecamera (immagine 3).

11- Continua rasentando il muro di destra (a destra del punto di vista del missile) e passando sotto alle telecamere, fino alla fine della stanza sulla sinistra, attraverso le due finestre verdi (immagine 4).

12- Una volta superate le due finestre gira immediatamente sulla destra, finendo così nella piccola stanza in fondo.

13- Il pannello di controllo dell'alta tensione è sulla sinistra: dirigi il missile contro di esso per distruggerlo (immagine 5).

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

IMMAGINE-8

10- CENTRO TESTATE B2

14- Ora il pavimento elettrificato non rappresenta più un problema: torna comunque velocemente alla camera libera dal gas, in modo da poter respirare per ripristinare la tua riserva di ossigeno.

15- Sempre con la scheda LV 3, discendi il corridoio fino alla prima porta, dove potrai prendere la razione di cibo.

16- Subito dopo raggiungi e apri la terza porta ancora più avanti e lancia all'interno del locale una granata chaff, per disturbare la telecamera armata che si trova all'interno. Prendi la maschera antigas in fondo a destra del locale (immagine 6).

17- Torna alla camera libera dal gas.

18- Da questo punto in poi tutto sta nella velocità e nella coordinazione: dovrai percorrere lo stesso tragitto del missile per raccogliere vari equipaggiamenti.

19- Seleziona le granate chaff (tasto R2) e la scheda LV 3 (tasto L2).

20- Ricordati di indossare la maschera antigas non appena hai aperto o chiuso una porta.

21- Corri fino all'incrocio del percorso che va verso sinistra (a sinistra sulla mappa) (immagine 7) e usa una granata chaff per sistemare tutte le telecamere.

22- Continua ad avanzare in questa zona e apri la seconda porta dal fondo sulla destra (a destra sulla mappa).

23- Prendi il C4 e le granate che si trovano nel locale.

24- Prima di lasciare la stanza lancia una seconda granata chaff e apri la porta della stanza seguente: qui troverai i missili Nikita.

25- Esci dalla stanza e procedi ancora verso la zona dove si trovava il pannello di controllo dell'alta tensione (immagine 8). Raccogli la razione di cibo e le granate chaff.

26- Disturba di nuovo le telecamere e torna velocemente indietro per ripristinare le tue riserve d'ossigeno.

27- Continuando a fare avanti e indietro discendi per il corridoio: questa volta, però, gira a destra (a destra sulla mappa). Come al solito lancia una granata chaff per neutralizzare la telecamera sopra alla porta (immagine 9), prima di entrare.

28- Qui troverai una seconda camera libera dal gas che ti permetterà di tirare il fiato.

29- Ora apri la porta sulla destra (a destra sulla mappa) e quindi la seconda porta sulla tua sinistra (verso l'alto sulla mappa) (immagine 10).

30- Sembra che tu ti sia perso la festa che c'è stata in questo corridoio: prendi le munizioni Fa-mas che sono vicine a uno dei corpi sulla destra (a destra sulla mappa).

31- Continua verso sinistra e, prima di reincontrare una tua vecchia conoscenza, seleziona le razioni di cibo: quindi varca la porta che ha la serratura di sicurezza disattivata.

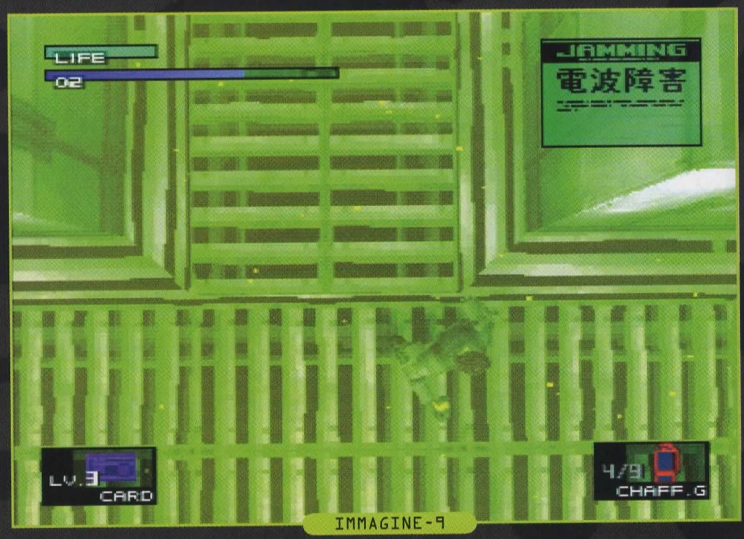


IMMAGINE-9

IMMAGINE-10

IL RITORNO DOPO IL LABORATORIO

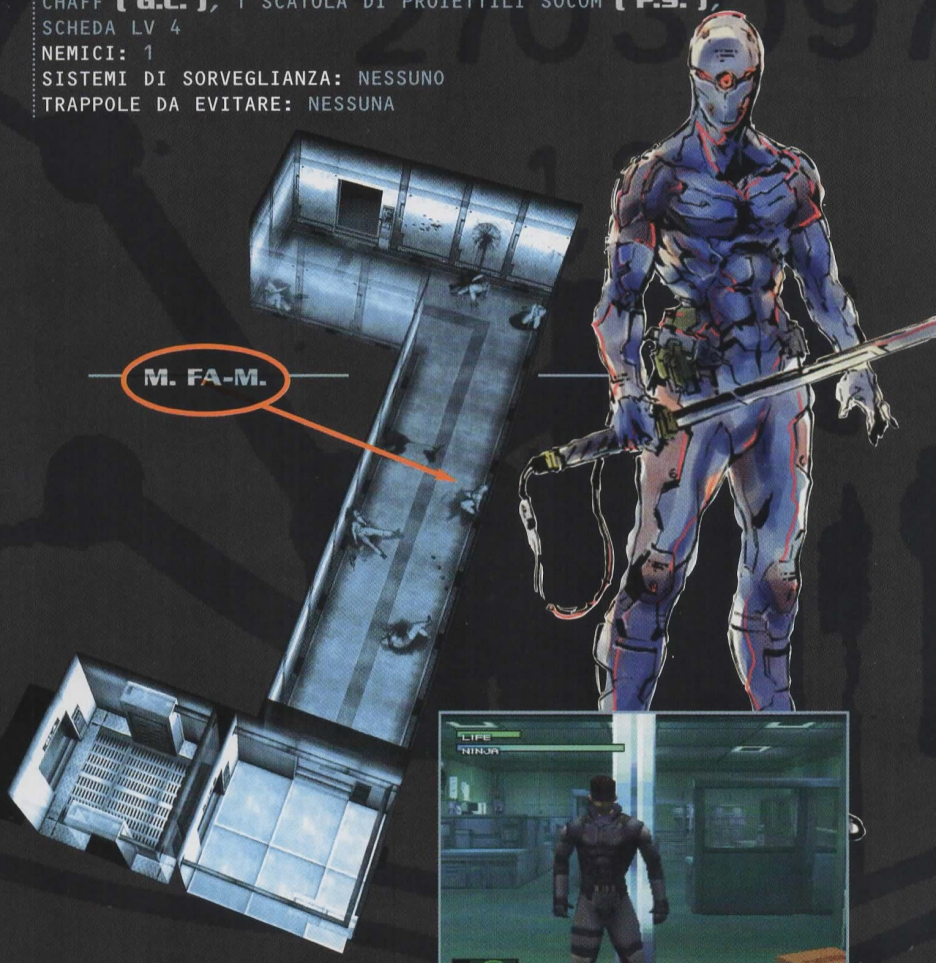
Mentre ti trovi al livello B2 raggiungi la porta numero 4, che si trova appena prima della stanza con il pannello di controllo dell'alta tensione, vicino alle telecamere armate (immagine 1): nel locale potrai trovare gli occhiali di visione notturna. Se ne hai bisogno, prendi qualsiasi altro tipo di equipaggiamento ti dovesse servire, quindi raggiungi l'ascensore e vai al livello B1.

IMMAGINE-1

10.1 LABORATORIO
3° BOSS: NINJA

OBIETTIVO: SALVARE IL DOTTOR EMMERICH E AFFRONTARE IL NINJA
OGGETTI NEL LIVELLO: 1 RAZIONE DI CIBO [R.C.], 2 SCATOLE DI MUNIZIONI FA-MAS [M. FA-M.], 1 SCATOLA DI GRANATE CHAFF [G.C.], 1 SCATOLA DI PROIETTILI SOCOM [P.S.],
SCHEDA LV 4
NEMICI: 1
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

Il massacro nel corridoio che porta al laboratorio è stato chiaramente provocato da un'arma molto tagliente, maneggiata da un autentico maestro. Sembra che la vita di ognuna delle sette guardie uccise sia stata recisa con un solo, terribile colpo. Visto che, oltre a Solid Snake, le uniche due persone ostili ai terroristi presenti sull'isola sono Meryl e il Ninja, sembra che il responsabile della carneficina sia quest'ultimo, il cui perfetto sistema di mimetizzazione lo rende completamente invisibile agli occhi dei nemici. Ora Solid Snake dovrà affrontare un duello molto insolito, nel quale dovrà combattere per la propria vita e per quella del dottor Emmerich contro la terribile minaccia rappresentata dal Ninja.



PROFILO:

Questo misterioso combattente, che ti ha aiutato nella tua lotta contro Revolver Ocelot, è un abilissimo maestro in molte feroci tecniche di combattimento ed è inoltre equipaggiato con un sofisticato sistema di mimetizzazione. Non ti preoccupare, però, perché grazie ai tuoi occhiali termici sarai in grado di individuarlo. Al contrario degli altri boss che hai affrontato e che ancora ti attendono, il Ninja si attiene a uno stretto codice d'onore e ti sfida a un combattimento all'arma bianca, che tu non puoi rifiutare visto che le armi da fuoco sono inutili contro di lui: la sua spada respinge automaticamente qualsiasi proiettile. Le uniche armi sulle quali puoi contare sono le granate chaff, che sono in grado di rendere inutilizzabile il suo sistema di mimetizzazione elettronico, immobilizzandolo per alcuni istanti. Il duello si suddivide in cinque fasi distinte e ti obbligherà a passare molto rapidamente da un oggetto all'altro

TECNICA CONSIGLIATA:

1° fase:

Non appena arrivi devi evitare i calci doppi del Ninja e prendere la razione di cibo che si trova dietro alla finestra in alto a sinistra (a sinistra sulla mappa) (immagine 1). Continua a girare intorno al tuo avversario e non appena conclude le sue impressionanti mosse attaccalo premendo più volte il tasto ●.

IMMAGINE-1

2° fase:

Il Ninja, felicissimo per aver trovato un avversario al suo livello, torna immediatamente all'offensiva: tu continua a provocargli dei danni usando sempre la stessa tecnica. Quando il tuo avversario salta allontanati rapidamente per evitare che possa colpirti dall'alto (immagine 2). Se ci riesci, prova ad attirarlo in uno spazio aperto, come quello che si trova nella parte inferiore sinistra del locale (a sinistra sulla mappa) (immagine 3).

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

3° fase:

Ora il combattimento sta girando a tuo vantaggio e il Ninja comincerà a utilizzare il suo dispositivo di mimetizzazione per attaccarti in maniera vile. Seleziona gli occhiali termici (tasto L2), come pure le razioni alimentari nel caso subissi qualche ferita. All'inizio il tuo avversario tenterà di nascondersi tra i diversi macchinari (immagini 4-5): costringilo a uscire dal suo nascondiglio e obbligalo a tornare nella zona di fronte al pannello di controllo (immagine 6).

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

4° fase:

All Ninja, con atteggiamento masochista, ti inviterà a colpirlo: la sua nuova tattica di combattimento si basa sul contrattacco. Non appena ti avvicinerai, egli scomparirà per tentare di attaccarti da dietro; non lasciarti attirare nel suo tranello e attendi che

10- CENTRO TESTATE B2

10.1 LABORATORIO

3° BOSS: NINJA

il Ninja ti attacchi per primo. Devi riuscire ad attirarlo in uno spazio aperto (immagine 7): fai particolarmente attenzione, quando diventa invisibile, a non farti colpire alle spalle. Per fare ciò devi girarti e correre in continuazione, per essere sempre pronto a reagire non appena il Ninja ritornerà visibile (immagine 8). Se incontri delle difficoltà con questa strategia prova a usare le granate chaff, che immobilizzeranno brevemente il Ninja, permettendoti di attaccarlo praticamente senza correre rischi.

5° fase:

Allontanati dal Ninja, che è protetto da un potente campo elettrico. Lancia una granata contro di lui ogni volta che si muove, fino a riuscire a ucciderlo (immagine 9), oppure sparagli.

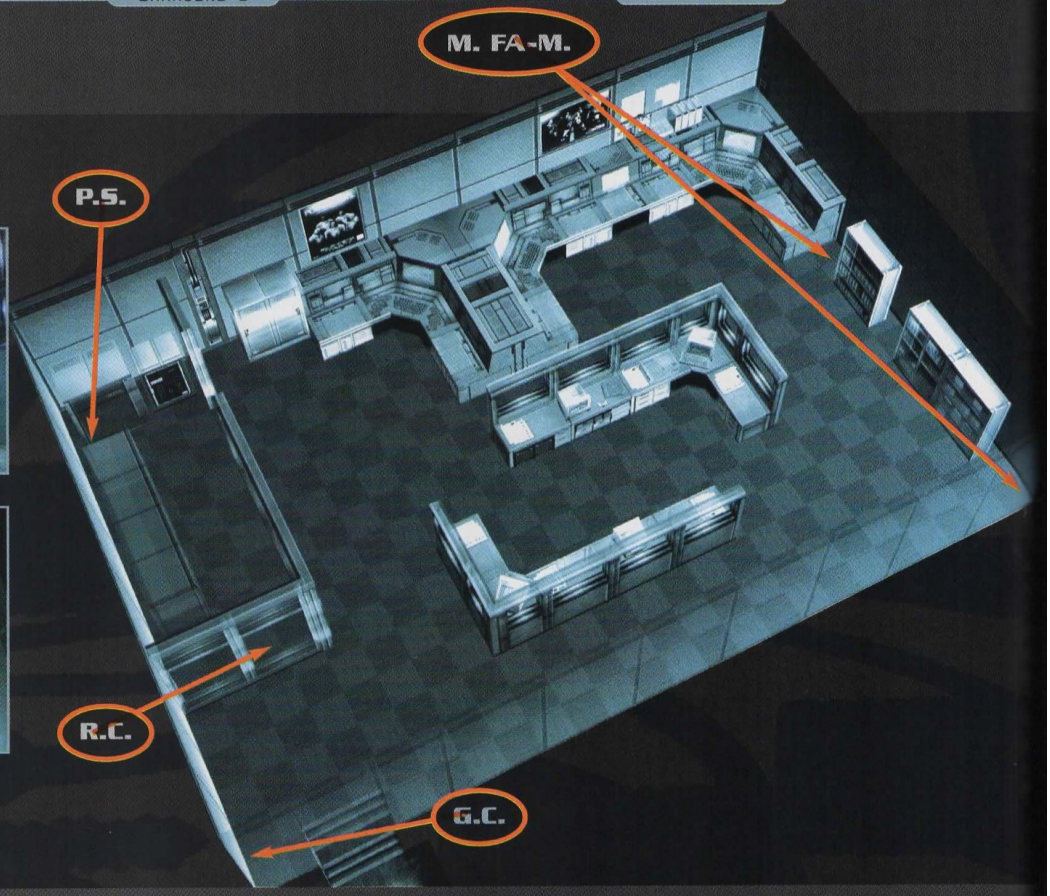
Il Ninja si rivela essere Gray Fox, un soldato sottoposto a una terapia genetica sperimentale della FOX-HOUND; egli, che non è morto, fugge di nuovo in preda a uno strano dolore. Hal Emmerich, dopo essere uscito dall'armadio dove si era nascosto, ti darà la scheda LV 4 e ti rivelerà la posizione del Metal Gear. Meryl, intanto, ti attende sotto mentite spoglie al livello B1 della struttura di stoccaggio delle armi nucleari (leggi il corrispondente rimando, nelle pagine dedicate al centro di stoccaggio delle testate B1); per raggiungerla ripercorri i tuoi passi dal laboratorio, passando prima per il livello B2 dell'edificio (vedi il rimando relativo, che si trova nelle pagine del centro di stoccaggio delle testate B2). Nei livelli che devi attraversare nuovamente puoi trovare razioni di cibo e munizioni per rimpinguare le tue scorte.

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

IMMAGINE-8

IMMAGINE-9



4° BOSS: PSYCHO MANTIS

OBIETTIVO: UCCIDERE PSYCHO MANTIS SENZA PROVOCARE LA MORTE DI MERYL
OGGETTI NEL LIVELLO: 2 RAZIONI DI CIBO (R.C.), 3 SCATOLE DI MUNIZIONI FA-MAS (M. FA-M.), 2 SCATOLE DI PROIETTILI SOCOM (P.S.)
NEMICI: 1
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

È ormai chiaro che le allucinazioni che tormentano Solid Snake sono provocate da Psycho Mantis, il potente telepate membro della FOX-HOUND. Meryl è caduta vittima delle sue capacità telecinetiche e di controllo mentale. Psycho Mantis è un combattente davvero mediocre e alla lotta preferisce tentare di prendere il controllo dell'avversario, con la tattica del dividi et impera. La mente di Solid Snake sarà abbastanza forte da resistere alla pericolosa sonda mentale di Psycho Mantis? Il suo compito è tra l'altro reso più difficile dal fatto che Meryl, sotto l'influenza di Psycho Mantis, ha iniziato ad attaccarlo: Snake, naturalmente senza ucciderla, la deve rendere inoffensiva.

PROFILO:

Psycho Mantis è un ex-agente del KGB che è entrato nelle fila della FOX-HOUND: la sua forza risiede nei suoi poteri telecinetici e nella sua abilità di leggere la mente delle altre persone. In questo modo egli riesce a predire il comportamento dei suoi avversari, precedendoli sempre. Come se non bastasse, può far sì che tu venga 'attaccato' da tutti i mobili presenti nel locale, e inoltre ha preso il controllo della mente di Meryl, obbligandola ad aprire il fuoco contro di te. Per contrastare i suoi tentativi di penetrare nella tua mente devi semplicemente spostare il tuo joypad nell'ingresso controller 2 della tua console PlayStation: questo elemento di sorpresa ti consentirà di sconfiggerlo mentre cercherà disperatamente di ristabilire il contatto con la tua mente. Come per lo scontro da te sostenuto in precedenza con il Ninja, anche questa battaglia è suddivisa in diverse fasi.

TECNICA CONSIGLIATA:

1° fase:

Non appena entri nella stanza Meryl cadrà sotto il controllo mentale di Psycho Mantis e comincerà a spararti (immagine 1). Corrile intorno e usa una granata stordente per renderla inoffensiva senza arrecarle danni.

2° fase:

Finalmente, mentre parla con te, il tuo nemico mostra il suo vero volto. Collega il tuo joypad all'ingresso controller 2 della tua PlayStation, impedendogli così di leggere le tue azioni, quindi armati con il fucile Fa-mas e segui il tuo avversario, dovunque vada. Se fa levitare un oggetto, riparati dietro a qualche mobile (immagine 2).

3° fase:

Dopo essere stato ferito da alcuni proiettili Psycho Mantis deciderà di ricorrere al medesimo tipo di mimetizzazione del Ninja. Indossa i tuoi occhiali termici (tasto L2) per scoprire la sua posizione (immagine 3). Cerca di evitare lo scontro corpo a corpo: non appena vedi la sua traccia termica sparagli mantenendo la distanza. Psycho Mantis riapparirà per un breve istante, ma tu ricordati di indossare i tuoi occhiali termici per tutto il tempo che ti permette la tua energia, perché egli ricorrerà ancora alla mimetizzazione.

4° fase:

Infuriato perché non riesce a leggere nella tua mente, Psycho Mantis tornerà a concentrarsi su Meryl, che comincerà nuovamente a spararti.

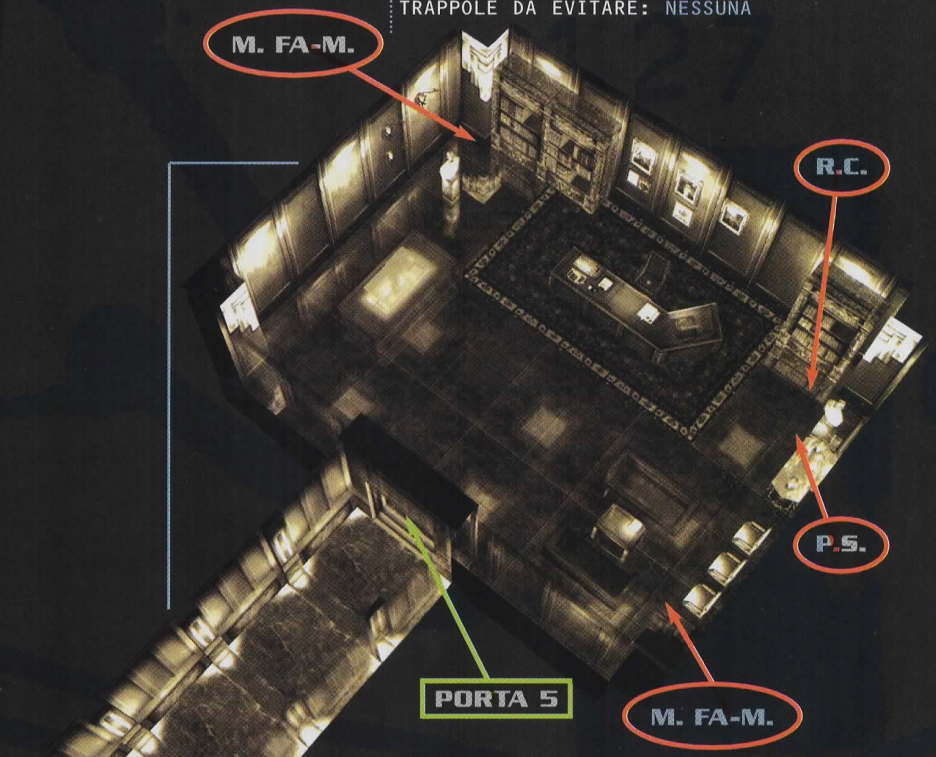


IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

10 - CENTRO TESTATE B2

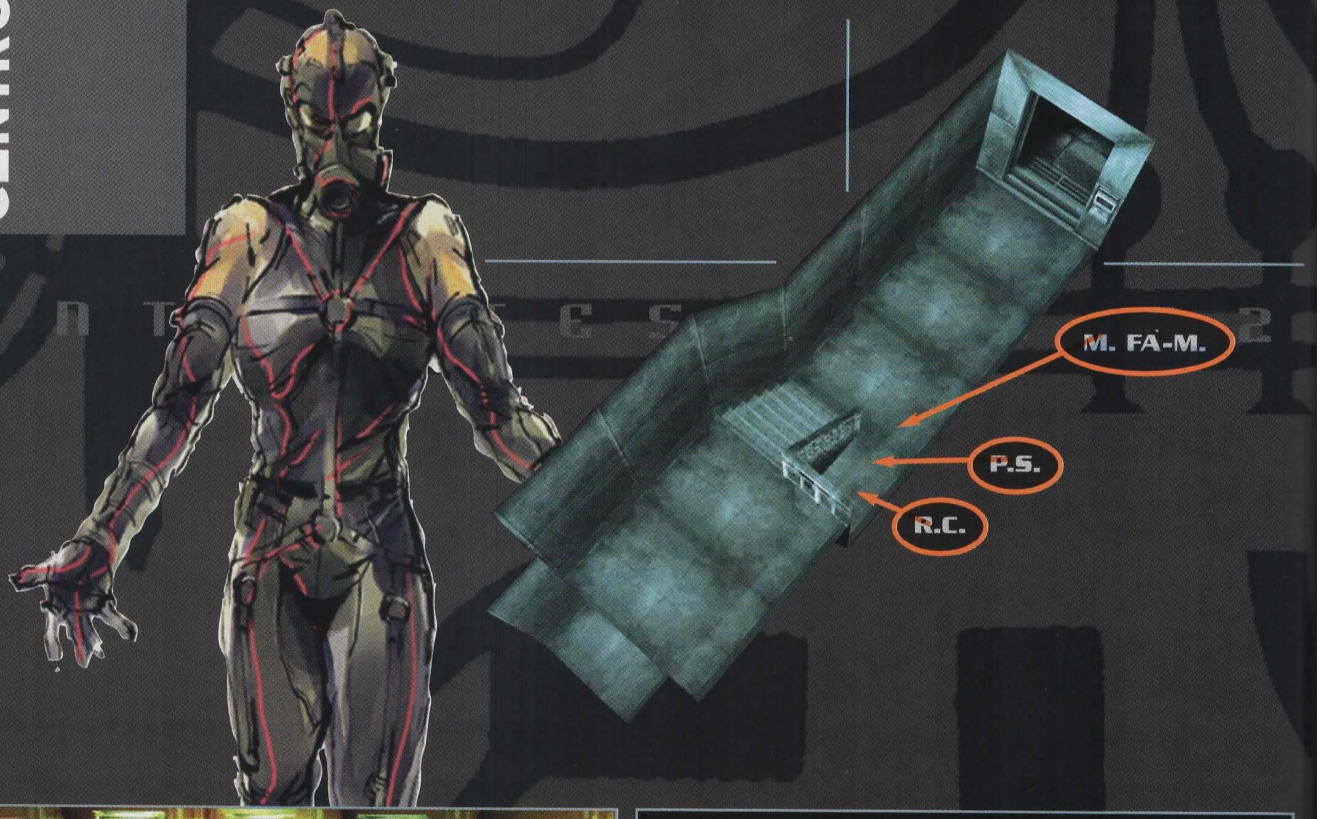
10.2 LA STANZA DI COMANDO

4° BOSS: PSYCHO MANTIS

Come prima, anche ora le granate stordenti sono il metodo migliore per risolvere la situazione. Psycho Mantis allora cercherà di obbligare Meryl a suicidarsi (immagine 4); quello che non riesce a capire è che tu puoi rendere inutile il suo potere usando una granata stordente.

5° fase:

Psycho Mantis resterà disorientato dal tuo contrattacco e proverà a scomparire per poi coglierti di sorpresa. Seleziona di nuovo gli occhiali termici e, una volta che lo hai localizzato, finiscilo una volta per tutte (immagine 5). Appena prima di morire, Psycho Mantis aprirà l'uscita per il passaggio dietro alla libreria in fondo alla stanza (immagine 6): attraversalo e raccogli le munizioni Fa-mas, i proiettili Socom e la razione di cibo che si trova a destra delle scale. Una volta fatto, apri la porta in fondo..



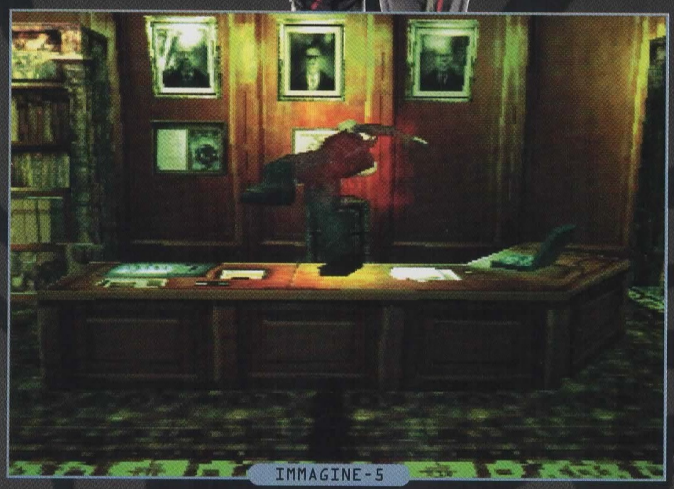


IMMAGINE-5

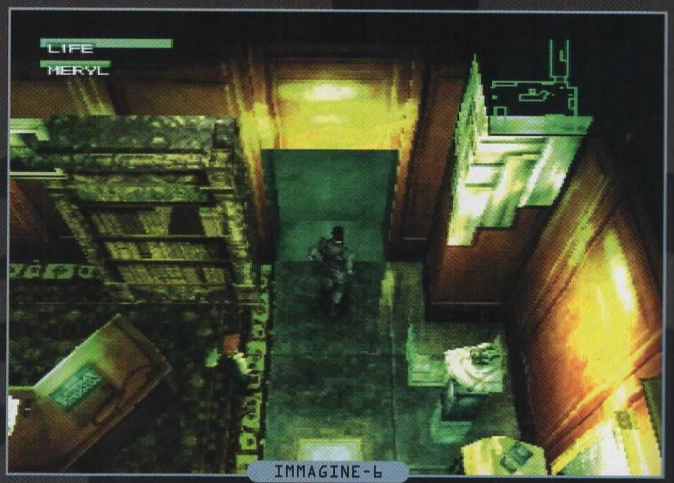
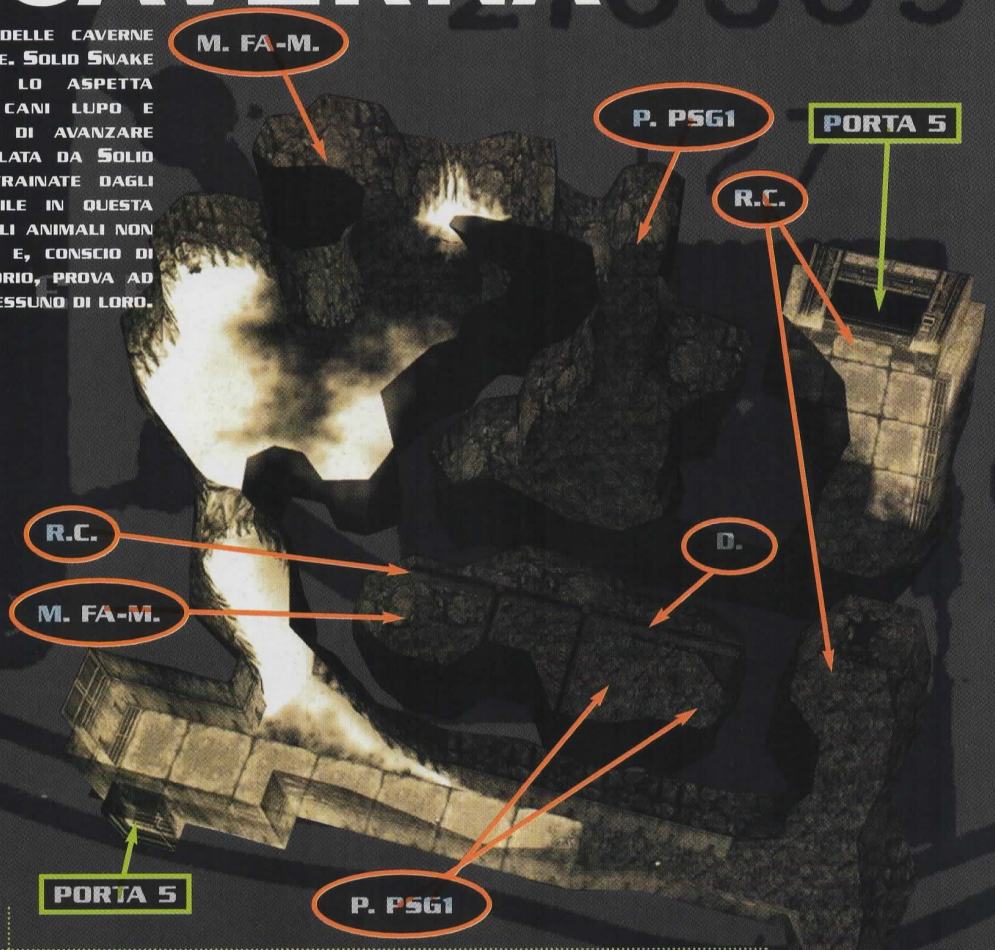


IMMAGINE-6

11- LA CAVERNA

L'oscurità e il tetro ambiente delle caverne creano un'atmosfera molto pesante. Solid Snake deve raggiungere Meryl, che lo aspetta impaziente dall'altro lato: i cani lupo e l'oscurità gli impediscono però di avanzare velocemente. L'esperienza accumulata da Solid Snake nelle corse con slitte trainate dagli Husky torna davvero molto utile in questa situazione: egli sa benissimo che gli animali non attaccano se non sono provocati e, conscio di essere penetrato nel loro territorio, prova ad avanzare senza uccidere o ferire nessuno di loro.



Ritenendosi il capo della squadra, Meryl è andata ancora una volta in avanscoperta e ti sta spettando di fronte alla porta numero 5. La scarsa illuminazione della zona riduce considerevolmente il tuo campo visivo: ricorri agli occhiali di visione notturna che hai appena raccolto per orientarti nell'oscurità. Le caverne sono abitate da cani lupo, che ti attaccheranno non appena ti scorgeranno: puoi usare le granate stordenti per liberarti di loro. Avanza senza uccidere i cani lupo, a meno che non sia assolutamente necessario.

OBIETTIVO: RAGGIUNGERE LA PORTA CHE CONDUCE AL PASSAGGIO SOTTERRANEO, DOVE ATTENDE MERYL
OGGETTI NEL LIVELLO: 3 RAZIONI DI CIBO [R.C.], 1 SCATOLA DI PROIETTILI SOCOM [P.S.], 2 SCATOLE DI MUNIZIONI FA-MAS [M. FA-M.], DIAZEPAM [D.], 3 SCATOLE DI PROIETTILI PSG1 [P. PSG1]
NEMICI: 5 CANI LUPO
SISTEMA DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

IMMAGINE-1

1- Prima di fare qualsiasi cosa indossa gli occhiali per visione notturna (tasto L2) e seleziona le granate stordenti (tasto R2).

2- Vai sulla destra dello schermo, seguendo il passaggio (immagine 1).

3- Alla fine del passaggio troverai dei proiettili Socom sulla destra e delle razioni di cibo a sinistra.

4- Premendo con la tua schiena contro il soffitto della caverna alla tua sinistra, vedrai Meryl che ti sta aspettando dall'altra parte (immagine 2).

5- Ritorna in direzione della porta e prendi la strada sulla tua destra.

6- Fermati appena prima del piccolo arco di pietra che ti blocca la strada (immagine 3) e striscia sotto di esso (tasto X e tasto direzionale in avanti).

11- CAVERNA LA CAVERNA

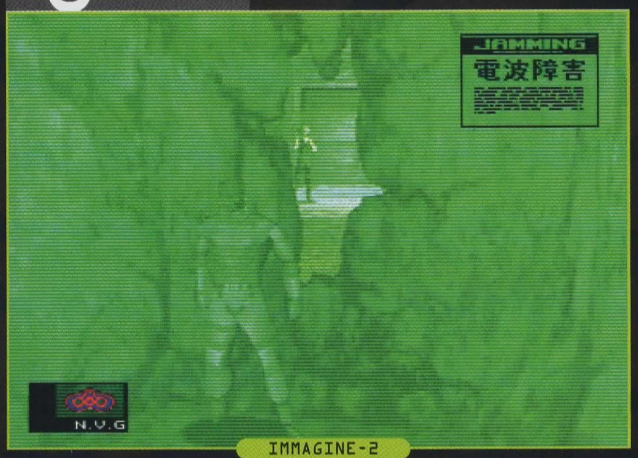


IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

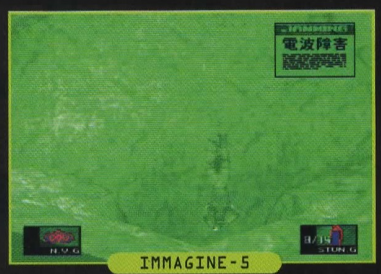


IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

7- Rimani accucciato sotto l'arco e vedrai il cane lupo che cammina in cerchio.

8- Attendi che si allontani sufficientemente da te, cosicché tu possa alzarti e lanciare una granata stordente.

9- Avanza con estrema cautela verso la caverna illuminata in alto a destra (immagine 4) e svolta immediatamente a sinistra (a sinistra sulla mappa) per prendere le munizioni Fa-mas.

10- Passa alla modalità di visuale in prima persona (tieni premuto il tasto ▲) per osservare gli altri cani lupo.

11- Cammina lentamente, passo dopo passo, verso il percorso sulla destra (a destra sulla mappa). Usa la visuale in prima persona quando scorgi in lontananza un lupo e ricorri alle granate stordenti per renderlo inoffensivo.

12- Non avere esitazioni nell'usare le granate stordenti contro gli altri lupi.

13- Quando hai coperto tutta la distanza che ti separava dal sentiero, girati verso destra e muoviti fino alla fine del vicolo cieco.

14- Piazzati di fronte alla parete che trovi in fondo (immagine 5) e striscia per riuscire ad arrivare sull'altro lato.

15- In questa caverna si trova la seconda razione di cibo, le munizioni Fa-mas e il Diazepam.

16- Esci da questa caverna e striscia sotto il muro sulla destra (a destra della mappa) (immagine 6): noterai la presenza di un cucciolo di lupo.

17- Meryl è alla fine del sentiero, insieme al cucciolo di lupo. Proprio dietro di lei c'è una terza razione di cibo.

18- Apri la porta in alto, che ti permetterà di accedere al passaggio sotterraneo.

CONSIGLIO: QUANDO ARRIVI PER LA PRIMA VOLTA ALLE CAVERNE E TI INCONTRI CON MERYL, COLPISCILA ALCUNE VOLTE E QUINDI NASCONDITI SUBITO IN UNA SCATOLA DI CARTONE. ESEGUENDO UN ORDINE DI MERYL, IL CUCCIOLO DI LUPO VERRÀ A FARE LA PIPÌ SUL TUO NASCONDIGLIO. IN QUESTO MODO DA ORA IN POI IL TUO ODORE SARÀ UGUALE A QUELLO DEI CANI LUPO E, FINO A QUANDO RESTERAI IN QUESTO LIVELLO, NON CORRERAI IL RISCHIO DI ESSERE ATTACCATO (CON O SENZA SCATOLA DI CARTONE). OGNI VOLTA CHE TORNERAI QUI, TI BASTERÀ SELEZIONARE LA SCATOLA DI CARTONE SULLA QUALE HA FATTO PIPÌ IL CUCCIOLO (TI PUOI MUOVERE TENENDOLA SELEZIONATA) PER EVITARE IL PROBLEMA DEI CANI LUPO.

IL RITORNO DOPO AVER PRESO IL PSG1

Fai provvista di equipaggiamenti e cerca di prendere le tre scatole di proiettili PSG1 che non c'erano in precedenza (immagine 1).

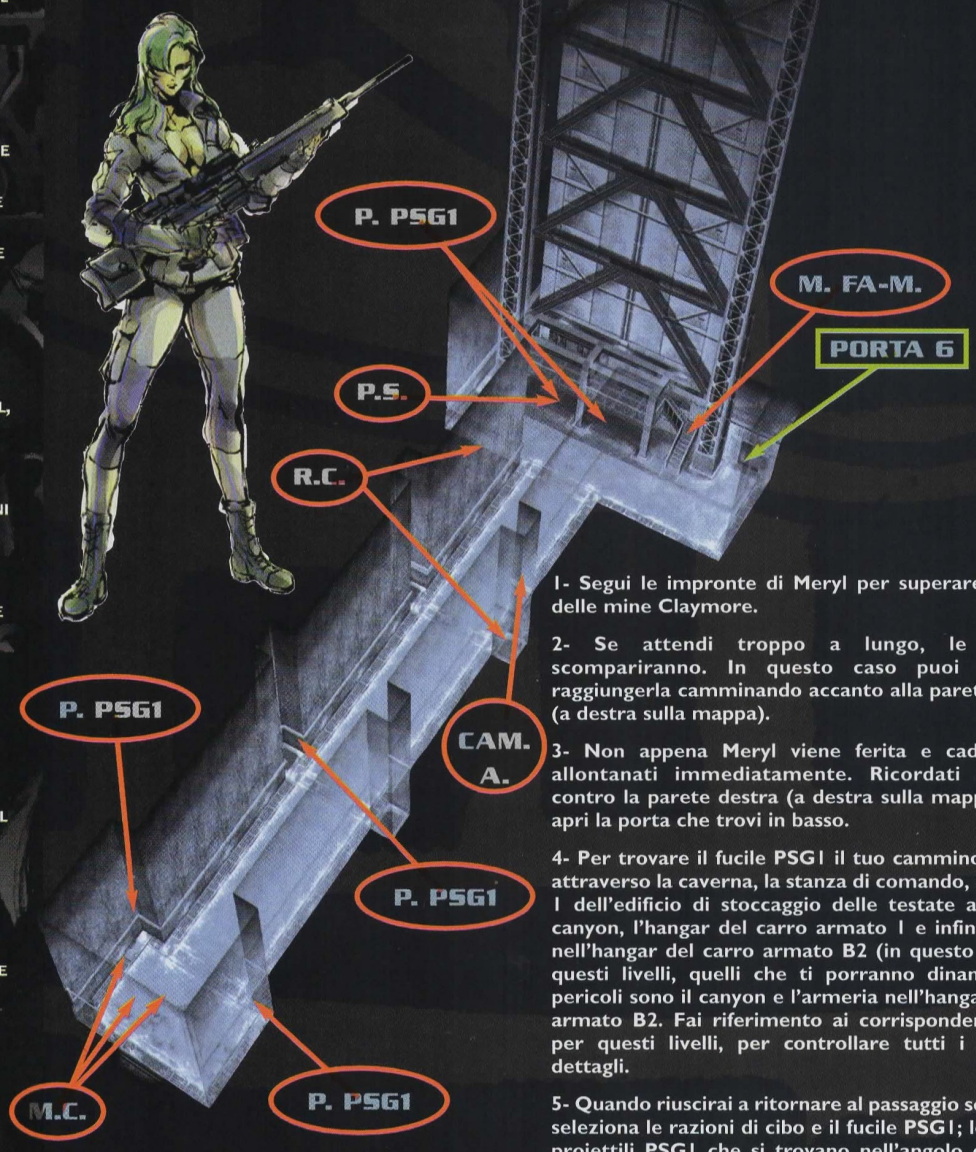
IMMAGINE-1

12- IL PASSAGGIO SOTTERRANEO

L'intrusione di Psycho Mantis nella mente di Meryl ha avuto anche degli effetti positivi, consentendole di conoscere esattamente la posizione di tutte le mine Claymore che sono sepolte sotto il terreno. Per una volta Meryl aspetterà Solid Snake, piuttosto che precederlo. È meglio che non si avventuri da sola perché, anche se ancora non lo sa, è il bersaglio principale di un cacciatore in attesa della sua facile preda...

OBIETTIVO: EVITARE LE MINE CLAYMORE SEPOLTE NEL TERRENO
OGGETTI NEL LIVELLO: NESSUNO
NEMICI: 1
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: MINE CLAYMORE (M.C.)

Questo grande passaggio è il posto ideale per tendere un'imboscata. Meryl ti mostrerà come evitare le mine Claymore: fidati di lei, anche perché in questo particolare luogo il tuo cercamine è completamente inutile. Non appena ti ricongiungi a Meryl, un cecchino la colpirà alla gamba: purtroppo non disponi di un'arma adatta per combattere in una situazione come questa, per cui torna senza perdere tempo al livello B2 dell'hangar del carro armato per prendere il fucile PSG1. Nota che puoi anche raccogliere degli oggetti come razioni di cibo e munizioni nei diversi livelli che ti troverai ad attraversare nuovamente.



1- Segui le impronte di Meryl per superare l'ostacolo delle mine Claymore.

2- Se attendi troppo a lungo, le impronte scompariranno. In questo caso puoi comunque raggiungerla camminando accanto alla parete di destra (a destra sulla mappa).

3- Non appena Meryl viene ferita e cade a terra, allontanati immediatamente. Ricordati di restare contro la parete destra (a destra sulla mappa) e infine apri la porta che trovi in basso.

4- Per trovare il fucile PSG1 il tuo cammino ti porterà attraverso la caverna, la stanza di comando, i livelli B1 e 1 dell'edificio di stoccaggio delle testate atomiche, il canyon, l'hangar del carro armato 1 e infine l'armeria nell'hangar del carro armato B2 (in questo ordine): di questi livelli, quelli che ti porranno dinanzi a nuovi pericoli sono il canyon e l'armeria nell'hangar del carro armato B2. Fai riferimento ai corrispondenti rimandi per questi livelli, per controllare tutti i loro nuovi dettagli.

5- Quando riuscirai a ritornare al passaggio sotterraneo, seleziona le razioni di cibo e il fucile PSG1; le scatole di proiettili PSG1 che si trovano nell'angolo dell'entrata riappariranno automaticamente ogni volta che le tue munizioni scarseggeranno.

12- IL PASSAGGIO SOTTERRANEO

IL PASSAGGIO SOTTERRANEO

OBIETTIVO: AFFRONTARE SNIPER WOLF
OGGETTI NEL LIVELLO: 4 SCATOLE DI PROIETTILI [P. PSG1], 1 SCATOLA DI PROIETTILI SOCOM [P.S.], 1 SCATOLA DI MUNIZIONI FA-MAS [M. FA-M.], 2 RAZIONI DI CIBO [R.C.]
NEMICI: 1
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: 1 TELECAMERA ARMATA [CAM. A.]
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

12.1 IL PASSAGGIO SOTTERRANEO

5° BOSS: SNIPER WOLF

L'orologio corre: anche se Meryl è già stata portata via, la tua priorità rimane l'uccisione di Sniper Wolf. Solo dopo averla eliminata, Solid Snake potrà avanzare verso la torre delle comunicazioni.

PROFILO:

La natura della bellissima Sniper Wolf è quella di stare nascosta in attesa di colpire, non vista, il suo ignaro bersaglio. Può restare immobile per ore, completamente invisibile: persino per giorni, in caso di necessità.

TECNICA CONSIGLIATA:

Al contrario degli altri boss, Sniper Wolf non ha punti deboli evidenti. La conformazione del terreno gioca a suo favore, perché tu sei all'aperto e senza nascondigli. Inoltre l'uso del PSG1 provoca del tremolio, che ti renderà difficile prendere la mira. Per superare questo problema usa 2 Diazepam, che calmeranno i tuoi tremiti e ti permetteranno di usare l'arma con efficacia. Il modo più rapido per colpire Sniper Wolf è quello di restare vicino all'entrata e di sparare contro di lei prendendo la mira da quella posizione (immagine 1). Se Sniper Wolf riuscirà a ferirti, l'impatto del proiettile ti sposterà dalla tua posizione originaria (immagine 2). Alzati (deseleziona il PSG1 e quindi premi il tasto X) prima di riposizionarti correttamente. Assicurati di avere sempre una cospicua scorta di munizioni.

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

CONSIGLIO: PER RISPARMIARE TEMPO E AVERE RAPIDAMENTE LA MEGLIO SU SNIPER WOLF, SPARALE MENTRE SI STA MUOVENDO (IMMAGINE 3).

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

Dopo aver eliminato Sniper Wolf, procedi lungo il passaggio sotterraneo e, prima di apprestarti ad aprire la porta numero 6 in fondo a destra (a destra sulla mappa) (immagine 4), raccogli i proiettili PSG1 dal primo foro nel muro sulla sinistra (a sinistra sulla mappa). Prosegui e prendi la razione di cibo che si trova in fondo al passaggio, sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) (immagine 5). Prendi la scatola di proiettili Socom e quella di munizioni Fa-mas da sotto alle scale, quindi raggiungi la passerella dove si trovava Sniper Wolf e prendi i proiettili PSG1. Ora puoi scendere fino alla porta sulla destra (a destra sulla mappa) delle scale, dove ti aspetta una piccola sorpresa...

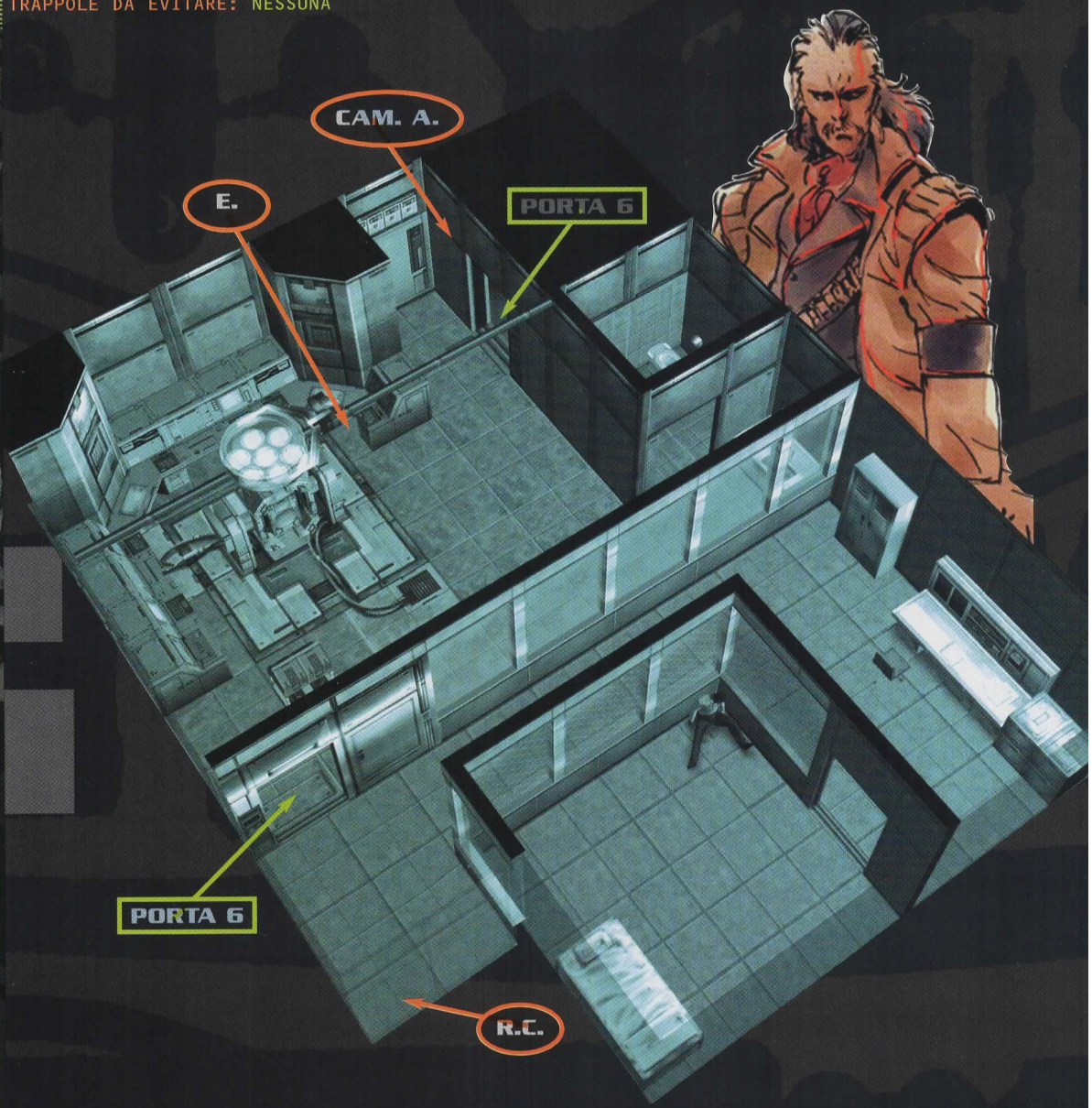
IMMAGINE-5

13- LA SALA MEDICA

APPENA PRIMA DI ARRIVARE ALLA PORTA SOLID SNAKE VIENE BLOCCATO DA DUE GUARDIE E DA SNIPER WOLF, SENZA POSSIBILITÀ DI FUGGIRE. CHE BELLA RIMPATRIATA: OLTRE A SNIPER WOLF, SOLID SNAKE STA PER INCONTRARE ALTRI DUE BOSS, REVOLVER OCELOT E LIQUID SNAKE. QUESTO, INFATTI, È IL MOMENTO CHE I NEMICI DI SOLID SNAKE ATTENDEVANO CON IMPAZIENZA: LA POSSIBILITÀ DI CATTURARLO E DI SOTTOPORLO A UN INTERROGATORIO DI OCELOT. PRIVATO DI TUTTO IL SUO EQUIPAGGIAMENTO, SOLID SNAKE DOVRÀ FARE APPELLO A TUTTE LE SUE FORZE PER RESISTERE ALLE BRUTALI TECNICHE DI TORTURA DI OCELOT...

OBIETTIVO: FUGGIRE DALLA SALA MEDICA
OGGETTI NEL LIVELLO: TUTTO L'EQUIPAGGIAMENTO DI SOLID SNAKE (E.), UN FAZZOLETTO, 1 RAZIONE DI CIBO (R.C.), SCHEDA LV 6
NEMICI: 1 GUARDIA
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: 1 TELECAMERA ARMATA (CAM. A.)
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

CI SONO DUE SESSIONI DI TORTURA, DIVISE IN QUATTRO PARTI. IL TASTO ●, SE PREMUTO MOLTE VOLTE, TI PERMETTE DI RIPRISTINARE LA TUA BARRA DELL'ENERGIA, IN MISURA PROPORZIONALE ALLA VELOCITÀ DI PRESSIONE. IL TASTO SELEZIONA INVECE SERVE PER PORRE TERMINE ALLA TORTURA, PROVOCANDO PERÒ LA MORTE DI MERYL. PER RIUSCIRE A MANTENERE SUFFICIENTEMENTE ELEVATA LA TUA BARRA DELL'ENERGIA, COMINCIA A PREMERE IL TASTO ✣ NON APPENA SUONA LA CAMPANA.



13- LA SALA MEDICA

LA SALA MEDICA

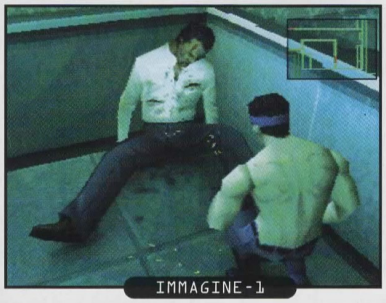


IMMAGINE-1

1° SESSIONE DI TORTURA:

Infastidito dalla tua resistenza, Ocelot ordina di riportarti in cella. Qui troverai il cadavere del capo della DARPA, Donald Anderson. A giudicare dalle condizioni del corpo, inoltre, la morte risale a parecchi giorni fa (immagine 1). La sorveglianza della zona è costituita da una sola guardia, con un forte raffreddore (per colpa di una certa donna che l'ha spogliata dopo averla tramortita...). Ti puoi nascondere sotto il letto della cella, ma questo al momento non ti sarebbe di nessuna utilità: attendi che i tuoi aguzzini tornino a prenderti per la seconda sessione di tortura. Se invece hai posto fine alla tortura premendo il tasto Selezione, allora potrai passare direttamente alla scena della cella, descritta dopo la seconda sessione di tortura.

IMMAGINE-2

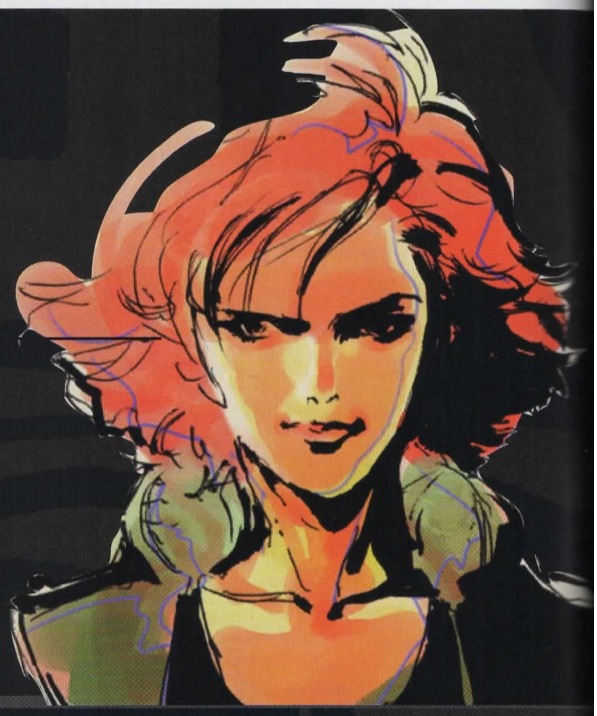
IMMAGINE-3

2° SESSIONE DI TORTURA:

Una volta che hai superato anche la seconda sessione di tortura e che sei stato riportato in cella, la guardia all'esterno dovrà assentarsi per un'impellente necessità di far visita al bagno. Durante la sua assenza arriverà Otacon, che ti consegnerà alcuni oggetti che ti aiuteranno a fuggire. Non appena Otacon se ne è andato, e prima che ritorni la guardia, stenditi a terra (con il tasto X e il tasto direzionale) a destra (a destra sulla mappa) della porta, quindi usa il ketchup (premendo il tasto ●) per simulare di essere stato ferito (immagine 2). La guardia entrerà subito nella stanza per controllare come stai: non appena è entrata, alzati e strangolala (con il tasto ■). Se la guardia non abbocca al tuo tranello, attendi che si allontani o che si addormenti e nasconditi sotto al letto (immagine 3): non appena entrerà nella cella per vedere che fine hai fatto la potrai strangolare. Esci dalla cella per continuare la tua fuga.

CONSIGLIO: SE DOPO LA SECONDA SESSIONE DI TORTURA NON RIESCI A FUGGIRE DOVRAI AFFRONTARNE UNA TERZA. UNA VOLTA RIPORTATO IN CELLA ARRIVERÀ IL NINJA A LIBERARTI (IMMAGINE 4).

IMMAGINE-4



1- Una volta fuori dalla cella, mentre percorri il corridoio, prendi la razione di cibo che si trova sotto alla porta numero 6, in direzione della camera della tortura (immagine 5).

2- Con la scheda LV 6 puoi entrare nella stanza; cammina intorno alla macchina di tortura sulla destra (a destra sulla mappa) e raccogli tutto il tuo equipaggiamento, che si trova nella cassa rossa (immagine 6).

3- È possibile che Ocelot abbia nascosto una bomba a tempo tra i tuoi oggetti, che detonerà non appena il conto alla rovescia arriverà a zero. Seleziona la bomba a tempo (sarà mostrata come un Timer) premendo il tasto L2 e, nello stesso tempo, scagliala lontano premendo il tasto ● (ricordati di ripararti dietro a qualcosa, non appena lo hai fatto). Se non ti libererai della bomba subirai delle ferite molto gravi più avanti.

4- Una volta gettata via la bomba lancia una granata chaff per neutralizzare la telecamera sul lato in alto a destra (a destra sulla mappa) della stanza e lascia il locale uscendo dalla porta sotto di essa (immagine 7). In questo modo passerai direttamente all'hangar del carro armato B1.

5- Non appena arrivi alle celle, usa una granata chaff contro le telecamere.

6- Se ne hai bisogno, prendi le razioni di cibo che sono sotto al letto della cella dove è morto Donald Anderson.

7- Dirigiti quindi all'ascensore e seleziona il livello 1 dell'hangar del carro armato.

Ora il tuo obiettivo è di ritornare nel passaggio sotterraneo, dove potrai finalmente aprire la porta numero 6 (quella davanti alla quale sei stato in precedenza catturato). Il tuo percorso ti riporterà di nuovo attraverso, nell'ordine, l'hangar del carro armato 1, uno dei due condotti di ventilazione dell'hangar del carro armato 1, l'eliporto (usa la scatola di cartone B nel camion), la struttura di stoccaggio delle testate atomiche B1 per raccogliere razioni di cibo, munizioni e medicine (che, se hai questo problema, ti faranno smettere di starnutire), la stanza di comando e infine la caverna (dove userai il fazzoletto di Sniper Wolf per evitare di essere attaccato dai cani lupo). Ogni volta che cambierai livello gli oggetti verranno ricreati, per cui non esitare e rimpingua al massimo le tue scorte, specialmente quelle di granate stordenti che ti torneranno molto utili nelle battaglie che ancora ti aspettano. Nota che non appena tornerai al passaggio sotterraneo troverai una telecamera armata nella seconda rientranza sulla destra. Superala restandole il più vicino possibile per evitare di essere colpito dai suoi colpi.

IMMAGINE-5

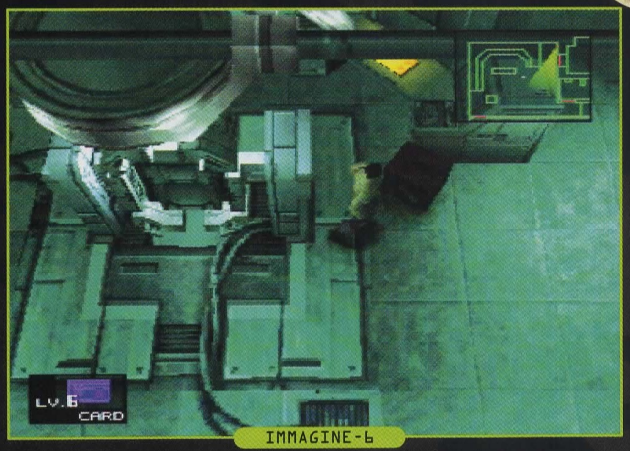


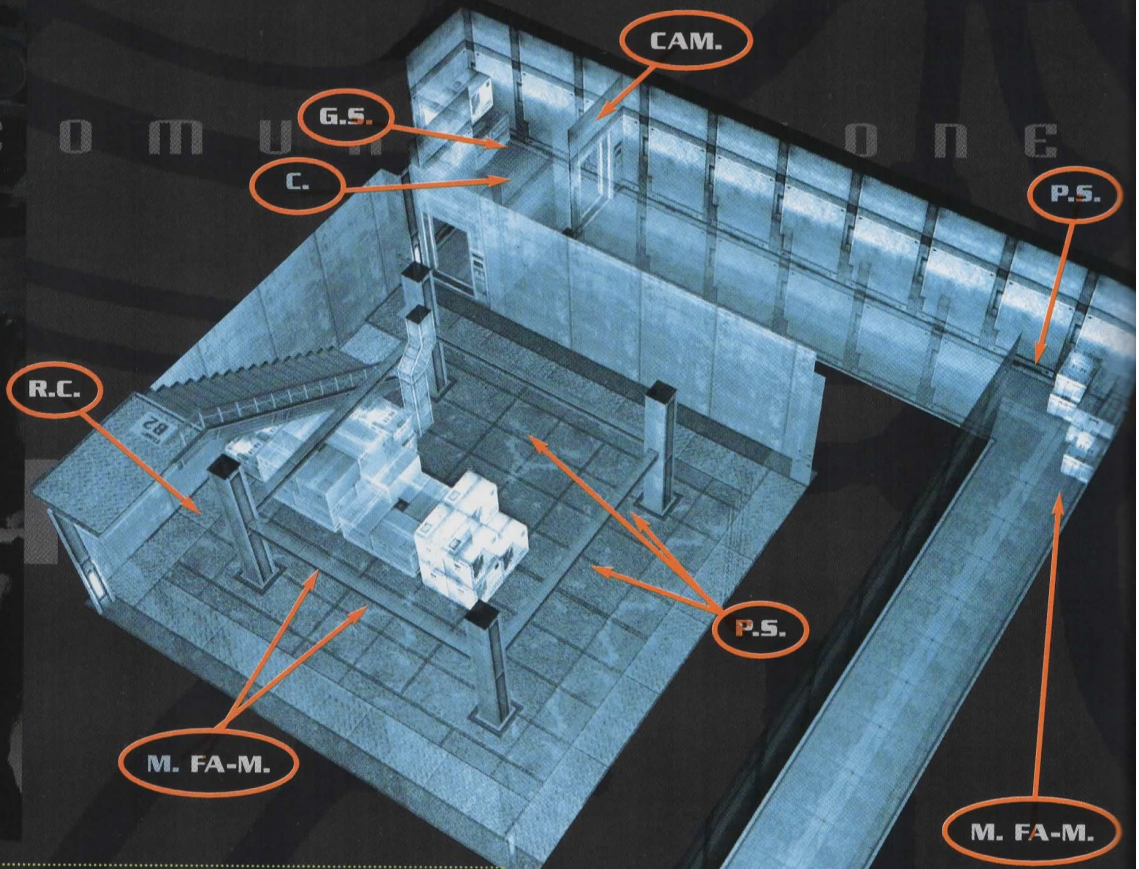
IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

14- LA TORRE DI COMUNICAZIONE A

PER RAGGIUNGERE LA TORRE DI COMUNICAZIONE A DOVRAI FARE MOLTISSIMI SACRIFICI. ANCHE SE ORMAI NON SEI TROPPO LONTANO DAL METAL GEAR, LA STRADA CHE TI PORTERÀ ALLA TUA DISTRUZIONE È ANCORA LUNGHISSIMA. LA TORRE DI COMUNICAZIONE È PESANTEMENTE SORVEGLIATA, ANCHE SE ALL'APPARENZA HA UN ASPETTO MOLTO TRANQUILLO. LA COSA PEGGIORE, PERÒ, È CHE NON OFFRE NESSUNA POSSIBILITÀ DI FUGA: LA TORRE DI COMUNICAZIONE A È COSTRUITA INTORNO A UN'UNICA SCALINATA IN METALLO, CHE PORTA DAL BASSO FINO AL TETTO, DA DOVE POTRAI ACCEDERE ALLA TORRE DI COMUNICAZIONE B. ATTENZIONE, PERÒ, PERCHÉ IL NEMICO GIOCA IN CASA, MENTRE SOLID SNAKE È INVECE INDISCUTIBILMENTE IN TRASFERTA.

LA TORRE DI COMUNICAZIONI A NON OFFRE ALCUN PERCORSO ALTERNATIVO ED È UN LIVELLO ESTREMAMENTE PERICOLOSO. DEVI RIUSCIRE A RAGGIUNGERE IL TETTO, ABBATTENDO TUTTE LE GUARDIE CHE INCONTRERAI LUNGO IL PERCORSO. LE GRANATE STORDENTI RISULTERANNO MOLTO UTILI PER RIUSCIRCI, VISTO CHE TI PERMETTERANNO DI RENDERE INOFFENSIVI I NEMICI. FAI PARTICOLARE ATTENZIONE ALLE GUARDIE CHE TI ATTENDONO AI LIVELLI SUPERIORI.



OBIETTIVO: RAGGIUNGERE IL TETTO DELLA TORRE
OGGETTI NEL LIVELLO: LA CORDA (C.), 7 SCATOLE DI PROIETTILI SOCOM (P.S.), 7 SCATOLE DI MUNIZIONI FA-MAS (M. FA-M.), 1 SCATOLA DI GRANATE STORDENTI (G.S.), 3 RAZIONI DI CIBO (R.C.)
NEMICI: ALL'INCIRCA 15 SOLDATI GENETICI
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: 1 TELECAMERA
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

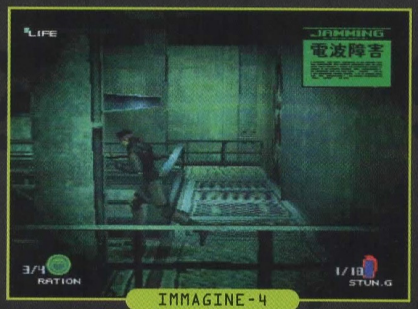


IMMAGINE-4

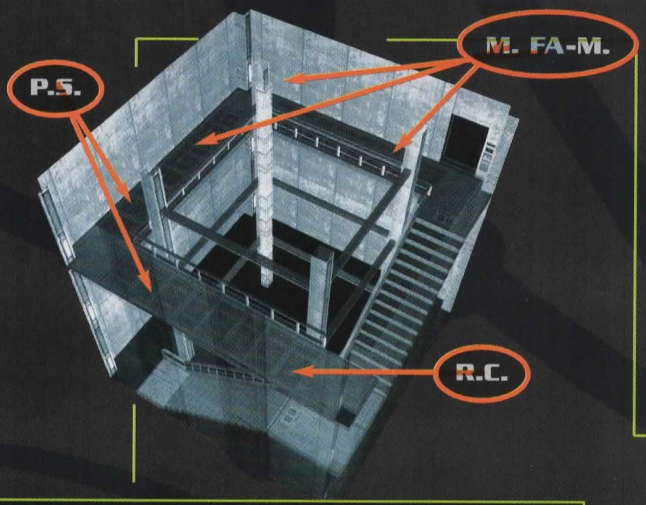
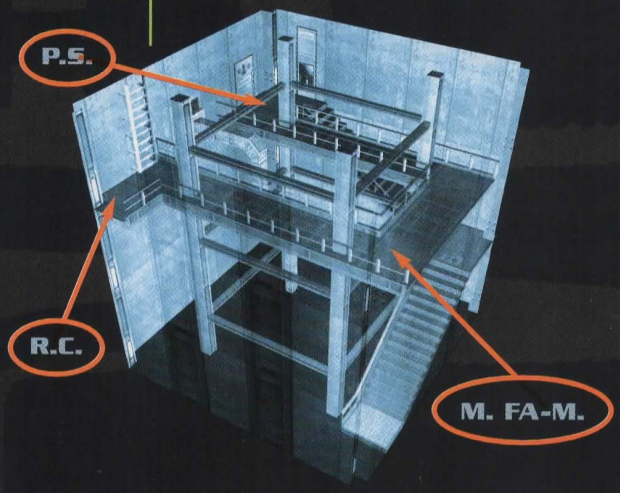


IMMAGINE-5



1- Sei in un corridoio; procedi fino alla sua fine e prendi i proiettili Socom e le munizioni Fa-mas.

2- Continua fino alla porta numero 6, che si trova in fondo al corridoio.

3- Fermati di fronte a essa e aprila.

4- Appena lo hai fatto seleziona le razioni di cibo e le granate stordenti, poi entra.

5- Non appena sei in grado di muoverti prendi la corda e la scatola di granate stordenti (immagine 1).

6- Lancia la prima granata stordente per liberarti delle guardie che ti stanno seguendo.

7- Corri all'altra estremità della stanza e apri la seconda porta.

8- Corri su per le scale di fronte a te, senza fermarti.

9- Le granate stordenti neutralizzano le guardie per circa 8 secondi, per cui usane una ogni tre piani.

10- Dopo essere salito di dieci piani arriverai di fronte a un'altra porta numero 6 (immagine 2), che però non può essere aperta con la scheda LV 6.

11- Otacon ti comunica di continuare su per le scale fino al tetto, da dove potrai passare nella torre delle comunicazioni B.

12- Segui le sue istruzioni.

13- Il numero di guardie aumenta mano da questo piano in poi, per cui continua a usare le granate stordenti.

14- Le guardie che ti attendono sul tetto riusciranno inevitabilmente a colpirti e ti costringeranno a rallentare. Quando sei a terra, muovi rapidamente il tasto direzionale (in qualsiasi direzione) per rialzarti più in fretta.

15- Mentre sali le scale vedrai molte scatole di munizioni e razioni di cibo (immagine 3); per il momento, però, non perdere tempo fermandoti a raccoglierle.

16- Tieni di riserva almeno una granata stordente prima di raggiungere il tetto, perché ti servirà.

17- All'ultimo piano gira prima a destra (a destra sulla mappa), quindi vai verso il basso fino a quando non arrivi vicino a una sbarra di metallo (immagine 4): ora volta a sinistra (a sinistra sulla mappa).

18- Prosegui e alla fine ti troverai davanti a una scala: posizionati di fronte a essa e premi sul tasto ● per salire (immagine 5).

14- LA TORRE DI COMUNICAZIONE A

14.1 TETTO/TORRE DI COMUNICAZIONE A:

Esausto dalla caccia all'uomo che ha dovuto superare sulla scalinata, Solid Snake deve però proseguire se vuole impedire che i terroristi riescano a realizzare il loro folle piano. Dopo aver raggiunto il tetto della torre di comunicazione A deve passare alla torre di comunicazione B: un suo temibile nemico ha però deciso altrimenti ed è risoluto a fermare Solid Snake con qualsiasi mezzo sia necessario.

OBIETTIVO: TROVARE UN PUNTO PER CALARTI LUNGO LA STRUTTURA
OGGETTI NEL LIVELLO: NESSUNO
NEMICI: NESSUNO
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

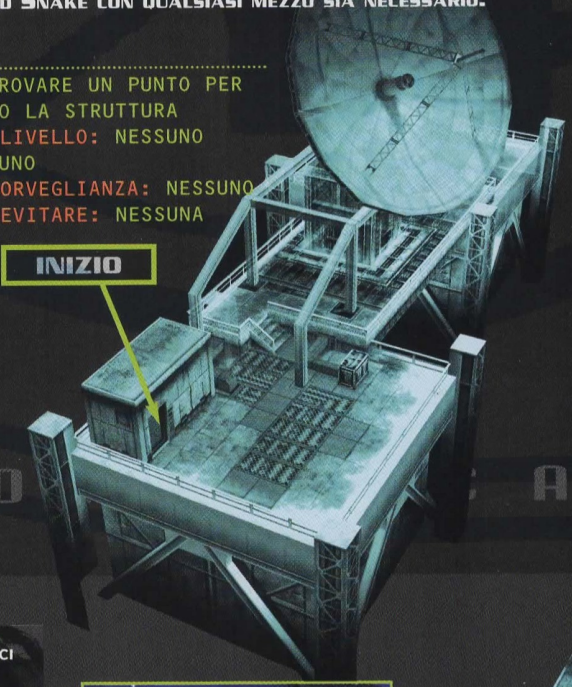
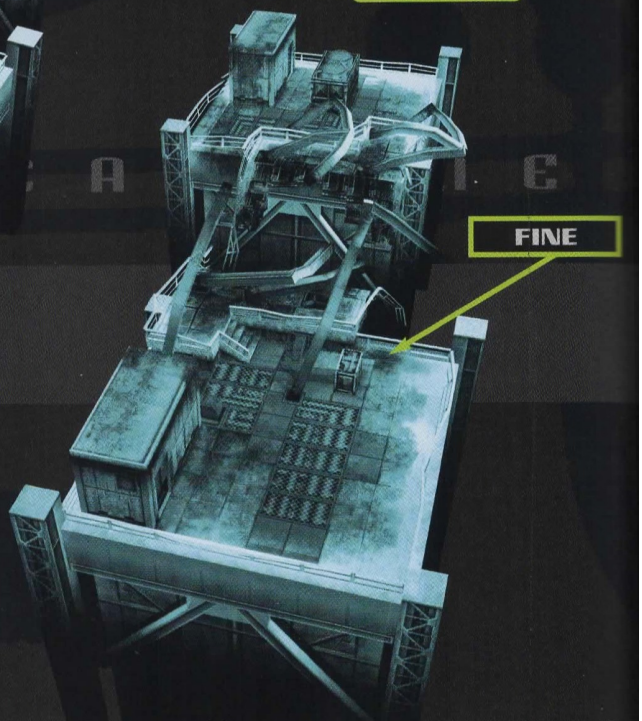


IMMAGINE-1



Sembra che sulla terrazza non ci sia nessun nemico, ma all'improvviso... Liquid Snake ha seguito i tuoi progressi passo dopo passo, a bordo del suo elicottero. Il suo intento è semplice: impedirti di proseguire nella tua missione. Usa la corda quando sei sul tetto per raggiungere la porta numero 6 fuori uso, che si trova in fondo alla passerella: mentre ti cali lungo la torre dovrai evitare i colpi di Liquid Snake e i getti di vapore che fuoriescono dalle tubature della torre stessa.

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

1- Per prima cosa apri la porta in fondo a destra (a destra sulla mappa) con la scheda LV 6.

2- Una volta che sei sul tetto, seleziona la corda, sali le scale e tieniti a sinistra (a sinistra sulla mappa), arriverai così all'antenna satellitare (immagine 1).

3- Un elicottero distruggerà l'antenna satellitare e la via di accesso verso la torre di comunicazione B (immagine 2).

4- Il pilota dell'elicottero è Liquid Snake, che ti ha completamente alla sua mercé.

5- Con la corda selezionata portati sulla scritta rossa 'Emergency' che si trova all'estrema destra (a destra sulla mappa) del tetto (immagine 3).

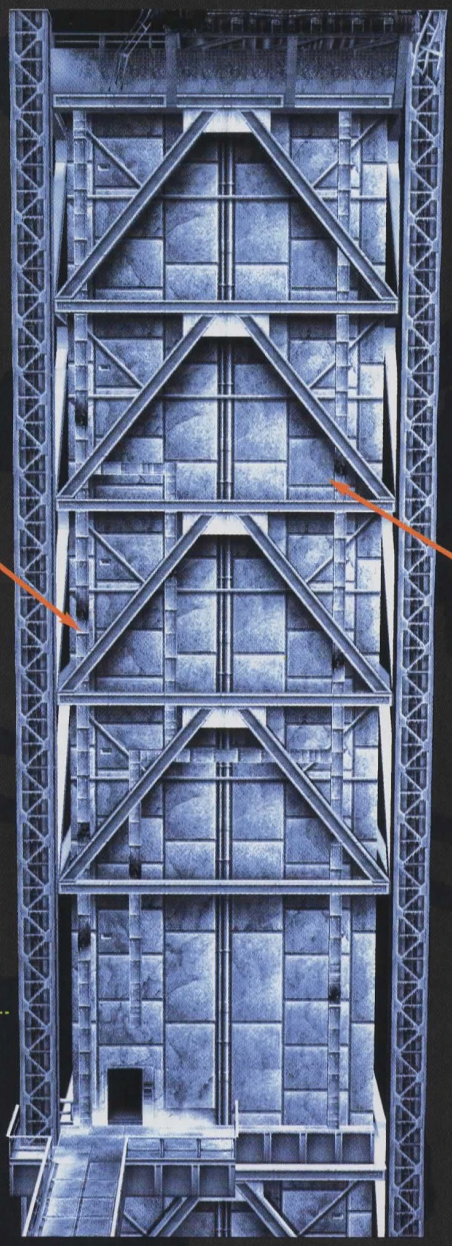
6- Ti ritroverai così a doverti calare per tutta l'altezza della struttura (immagine 4).

14.2 PARETE DELLA TORRE DI COMUNICAZIONE A:

ORA LIQUID SNAKE HA IL COLTELLO DALLA PARTE DEL MANICO: OBBLIGATO A RIPIEGARE DALLA SITUAZIONE, SOLID SNAKE DEVE EVITARE TUTTI I COLPI SPARATI DALL'ELICOTTERO E I GETTI DI VAPORE BOLLENTE CHE ESCONO DALLE TUBATURE. LO SCONTRO MORTALE TRA SOLID SNAKE E LIQUID SNAKE HA AVUTO INIZIO: LA PROSSIMA VOLTA CHE I DUE SI INCONTRERANNO UNO SOLO POTRÀ RESTARE IN VITA...

Dal momento in cui inizi a scendere non cambiare più la tua posizione, restando sempre sul lato sinistro del muro. Discendi con grandi salti in laterale, premendo il tasto X per spingerti lontano dalla struttura e quindi i tasti direzionali per coprire una grande distanza (immagine 1). Raggiungerai la tua destinazione dopo alcuni secondi.

MENTRE TI CALERAI LUNGO LA TORRE DI COMUNICAZIONE SARAI SOTTOPOSTO ALLE CONTINUE RAFFICHE SPARATE DA LIQUID SNAKE E AI GETTI DI VAPORE CHE FUORIESCONO DALLE TUBATURE. LA VELOCITÀ SARÀ IL FATTORE DETERMINANTE PER RIUSCIRE A RAGGIUNGERE TUTTO D'UN PEZZO LA TUA DESTINAZIONE: UNA BUONA TATTICA PUÒ ESSERE QUELLA DI PROCEDERE A GRANDI BALZI. SULLA PARETE SI TROVANO DUE RAZIONI DI CIBO, MA NON PERDERE TEMPO PER CERCARLE, SAREBBE UN RISCHIO TROPPO GRANDE.



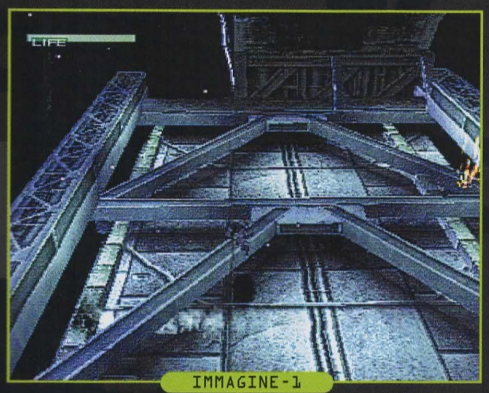


IMMAGINE-1

OBIETTIVO: DISCENDERE LA TORRE FINO ALLA PORTA NUMERO 6
OGGETTI NEL LIVELLO: 2 RAZIONI DI CIBO (R.C.)
NEMICI: NESSUNO
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: GETTI DI VAPORE

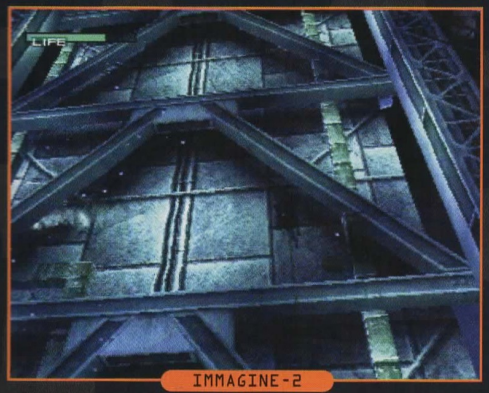


IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

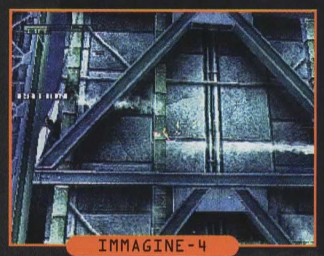


IMMAGINE-4

CONSIGLIO: SE DECIDI DI PRENDERE LE RAZIONI CHE SI TROVANO SUL MURO, USA QUESTO METODO. DURANTE LA DISCESA, PRENDI LA RAZIONE CHE SI TROVA IN ALTO A DESTRA: PER FARE CIÒ TI DEVI MUOVERE LUNGO IL MURO IN DIAGONALE VERSO DESTRA (TIENI PREMUTO IL TASTO ●) (IMMAGINE 2), QUINDI DEVI CAMMINARE FINO A METÀ DEL MURO (IMMAGINE 3). UNA VOLTA FATTO, DIRIGITI VERSO IL BASSO E A SINISTRA, ALTERNANDO SALTI E SPOSTAMNETI SUL MURO. QUANDO LA RAZIONE È IN VISTA, PUOI CAMMINARE LUNGO LA TRAVE DI METALLO PER PRENDERLA (IMMAGINE 4). ORA SCENDI VELOCEMENTE, RESTANDO SUL LATO SINISTRO DEL MURO.

14- LA TORRE DI COMUNICAZIONE A

14.3 IL CAMMINAMENTO:

UNA VOLTA ARRIVATO SUL CAMMINAMENTO, TEORICAMENTE NON TI RESTA ALTRO DA FARE CHE ENTRARE NELLA TORRE DI COMUNICAZIONE B. LIQUID SNAKE HA MOMENTANEAMENTE CONCESSO A SUO FRATELLO L'ILLUSIONE DI POTER PROSEGUIRE SECONDO IL SUO PIANO, GIOCANDO CON LUI COME IL GATTO COL TOPO. LIQUID, INDUBBIAMENTE IMPRESSIONATO DAL MODO IN CUI SOLID SNAKE È RIUSCITO A SFUGGIRGLI, HA ORDINATO AD ALCUNI SUOI UOMINI DI PRENDERE POSIZIONE A METÀ DEL CAMMINAMENTO, PER BLOCCARE LA SUA AVANZATA.

OBIETTIVO: APRIRE LA PORTA BLOCCATA NUMERO 6
OGGETTI NEL LIVELLO: 2 RAZIONI DI CIBO (R.C.), 1 CONFEZIONE DI C4 (C4), LANCIAMISSILI STINGER (L.S.), 1 CASSA DI MISSILI STINGER (M.S.), 2 SCATOLE DI PROIETTILI PSG1 (P. PSG1)
NEMICI: 13 GUARDIE IN POSIZIONE FISSA, 1 ELICOTTERO
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

TUTTE LE GUARDIE DELLA TORRE DELLE COMUNICAZIONI A SE NE SONO ANDATE: APPROFITTA DI QUESTO FATTO PER RITORNARE INDIETRO DOPO ESSERE RIUSCITO AD APRIRE LA PORTA NUMERO 6 SUL CAMMINAMENTO. IL NIKITA È L'ARMA PIÙ EFFICACE PER QUESTA SITUAZIONE, PERCHÉ TI CONSENTIRÀ DI ELIMINARE TUTTE LE GUARDIE CHE SI SONO ASSERRAGLIATE SUL CAMMINAMENTO.

1- Sfrutta questo momento di calma per prendere la razione di cibo sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) e il C4 sulla destra (a destra sulla mappa).

2- Piazza una carica di C4 vicino alla porta e falla saltare dopo esserti riparato (immagine 1).

3- Le guardie che sorvegliavano la torre di comunicazione A sono sparite, per cui ora puoi raccogliere tutti gli oggetti che si trovano nel livello. Una volta che la porta si è sbloccata niente ti può impedire di raccogliere gli oggetti del nono piano e quindi di raggiungere il livello del terreno per prendere il cibo e le munizioni che si trovano sotto alle scale. Se ne hai bisogno al piano superiore, vicino alla scala, puoi trovare un'altra razione di cibo, una scatola di proiettili Socom e una di munizioni Famas.

4- Una volta che ti sei rifornito muoviti verso sinistra (a sinistra sulla mappa), dove in precedenza si trovava la razione di cibo (immagine 2).

5- Alla sommità del camminamento ti attendono tre guardie. Non attaccarle usando armi convenzionali come il fucile Famas, perché i nemici ti spareranno contro da grande distanza.

6- Seleziona il Nikita (tasto R2 per mostrare gli oggetti a destra) e spara un missile davanti a te (premi e rilascia il tasto ●) (immagine 3).

7- Guida il missile nella modalità in prima persona (tenendo premuto il tasto ▲ e usando i tasti direzionali), indirizzandolo verso la guardia in posizione mediana: in questo modo anche i due soldati sui suoi lati resteranno coinvolti dall'esplosione (immagine 4).

8- Ripeti la stessa procedura per le altre due pattuglie di tre guardie.

9- Sempre usando il Nikita, dovrai eliminare anche le due nuove pattuglie di due guardie ognuna che arriveranno come sostegno.

10- Quando ci sei riuscito, muoviti lungo il camminamento e, quando arrivi alla svolta verso sinistra, sarai attaccato di nuovo dall'elicottero pilotato da Liquid Snake (immagine 5).

11- Corri a sinistra, prendendo la razione di cibo vicino alla seconda porta sul camminamento (immagine 6), e apri quest'ultima con la scheda LV 6.

12- Ora puoi tirare il fiato per alcuni istanti. Di fronte a te troverai il lanciamissili Stinger e una cassa di missili Stinger (immagine 7): prendili entrambi.

13- Il lanciamissili Stinger, similare al Nikita, serve per lanciare dei missili terra-aria, ideali per colpire bersagli volanti come l'elicottero che ti attende all'esterno.

14- Una volta che hai preso gli oggetti, vai verso il basso e apri la porta usando la scheda LV 6.

15- Sarai così riuscito a guadagnare l'accesso alla torre di comunicazione B.

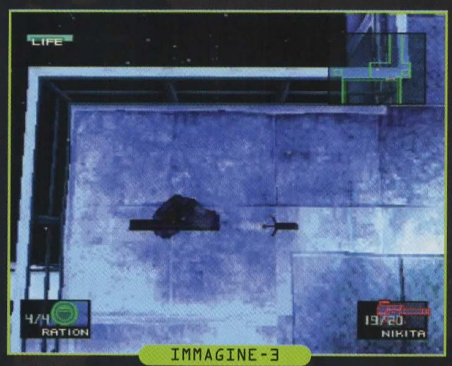


IMMAGINE-3

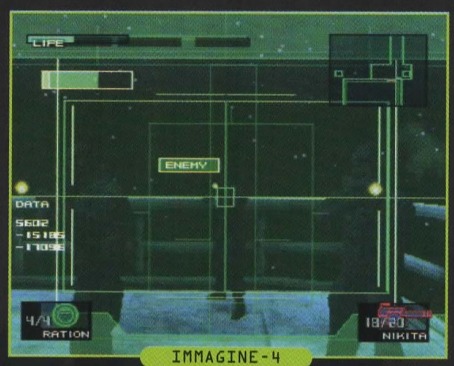


IMMAGINE-4

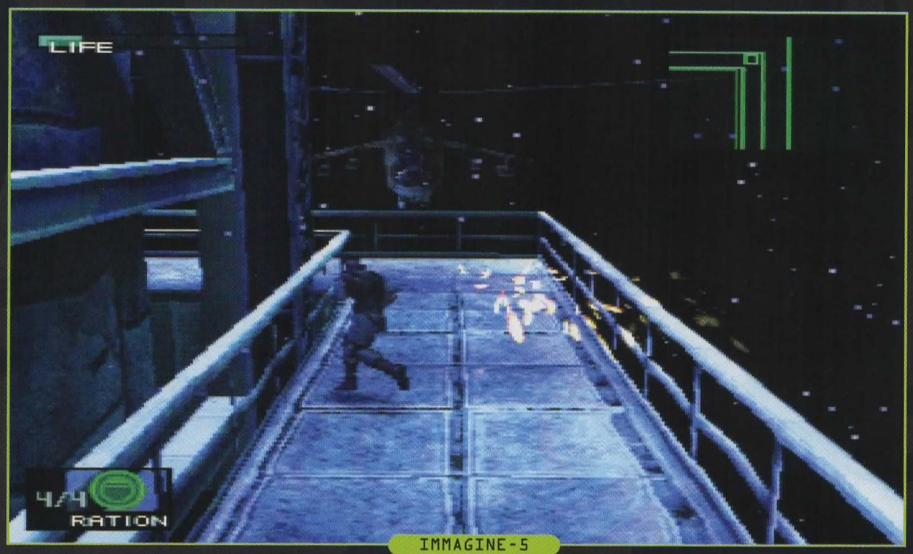


IMMAGINE-5

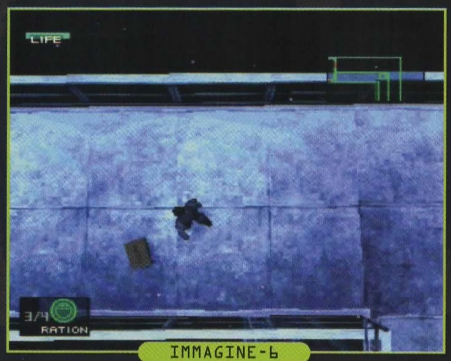


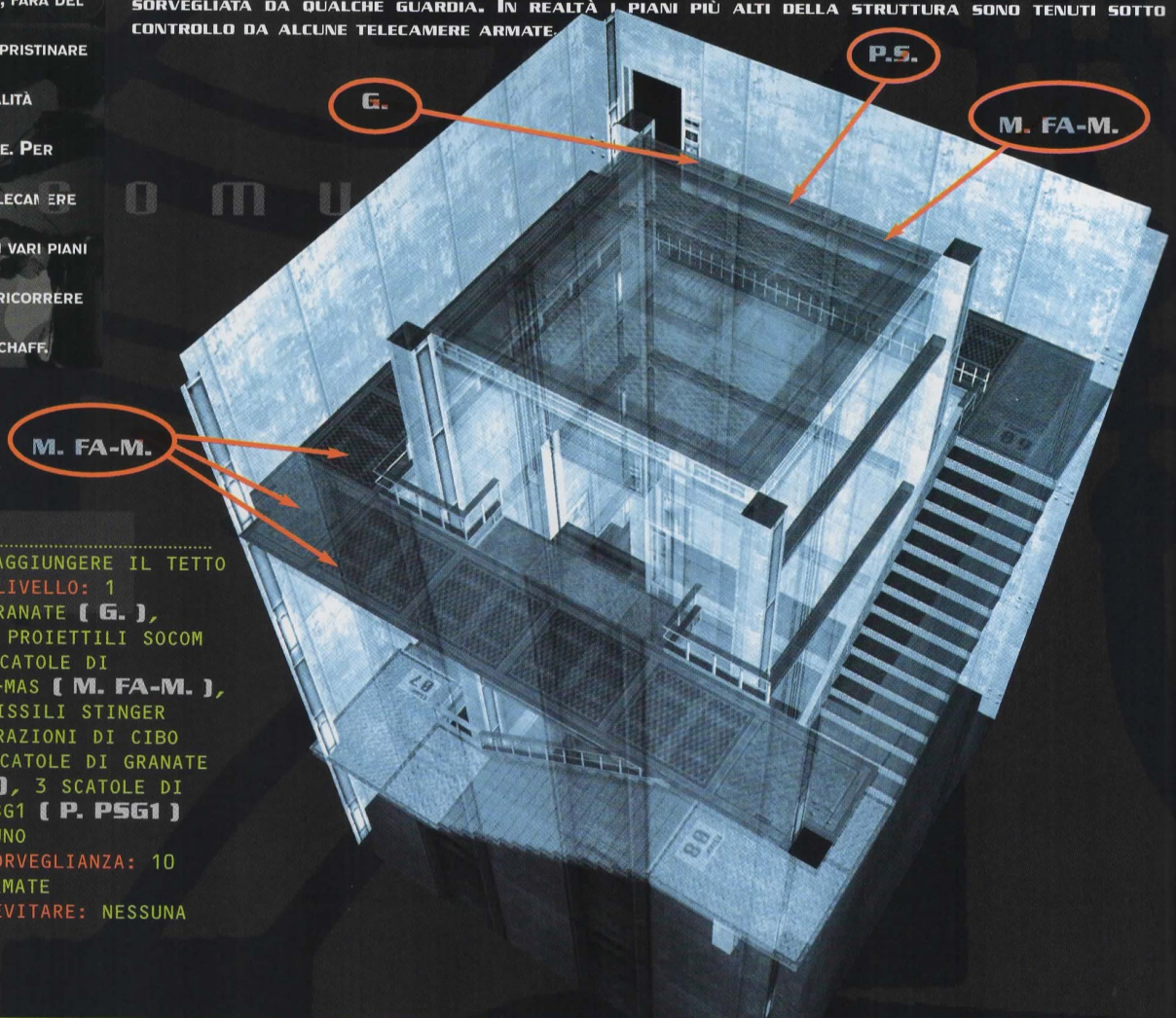
IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

15- LA TORRE DI COMUNICAZIONE B

OTACON, CHE È RIUSCITO A RAGGIUNGERTI SENZA ESSERE VISTO GRAZIE AL SUO SISTEMA DI MIMETIZZAZIONE, FARÀ DEL SUO MEGLIO PER RIPRISTINARE LA FUNZIONALITÀ DELL'ASCENSORE. PER DISATTIVARE LE TELECAMERE ARMATE PRESENTI AI VARI PIANI DELLA TORRE DEVI RICORRERE ALLE GRANATE CHAFF.

NONOSTANTE I TENTATIVI DI LIQUID SNAKE PER BLOCCARE IL CAMMINO DI SUO FRATELLO, SOLID SNAKE È FINALMENTE RIUSCITO A RAGGIUNGERE LA SECONDA TORRE. SECONDO LE INFORMAZIONI FORNITE DA NAOMI HUNTER, LIQUID SNAKE STA CONTINUANDO A VOLARE INTORNO ALLA TORRE A BORDO DEL SUO ELICOTTERO, IN ATTESA DI SFIDARE SNAKE SULLA SOMMITÀ DELLA STRUTTURA. CON L'ASCENSORE FUORI SERVIZIO L'UNICO MODO DI RAGGIUNGERE IL TETTO È RAPPRESENTATO DALLE SCALE, SPERANDO CHE LA STRADA NON SIA SORVEGLIATA DA QUALCHE GUARDIA. IN REALTÀ I PIANI PIÙ ALTI DELLA STRUTTURA SONO TENUTI SOTTO CONTROLLO DA ALCUNE TELECAMERE ARMATE.



OBIETTIVO: RAGGIUNGERE IL TETTO
OGGETTI NEL LIVELLO: 1 SCATOLA DI GRANATE **(G.)**, 3 SCATOLE DI PROIETTILI SOCOM **(P.S.)**, 8 SCATOLE DI MUNIZIONI FA-MAS **(M. FA-M.)**, 3 CASSE DI MISSILI STINGER **(M.S.)**, 2 RAZIONI DI CIBO **(R.C.)**, 2 SCATOLE DI GRANATE CHAFF **(G.C.)**, 3 SCATOLE DI PROIETTILI PSG1 **(P. PSG1)**
NEMICI: NESSUNO
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: 10 TELECAMERE ARMATE
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

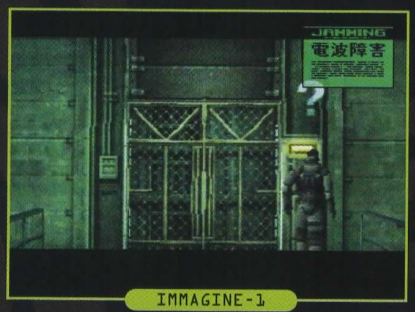


IMMAGINE-1

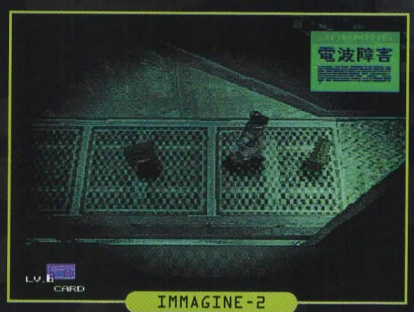


IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

1- Non appena penetri nella torre, dài le spalle alla porta e procedi per il corridoio che porta verso l'ascensore.

2- Premi il pulsante di chiamata dell'ascensore (una volta il tasto ●) (immagine 1).

3- Purtroppo sembra che l'ascensore non sia operativo, per cui ritorna fino alla porta dalla quale sei entrato.

4- Voltati a destra e prendi la scatola di granate, i proiettili Socom e le munizioni Fa-mas che si trovano a breve distanza (immagine 2).

5- Prosegui e arriverai al culmine di una scalinata (immagine 3).

6- Devi riuscire a scendere fino al piano inferiore per vedere se l'ascensore può essere riparato.

7- Attualmente sei al piano numero 9; inizia a scendere verso il secondo piano.

8- È impossibile procedere oltre questo piano a causa del crollo delle scale (immagine 4). Ritorna al nono piano.

9- Avvicinati all'ascensore: verrai raggiunto da Otacon, che proverà a riparare il danno per te.

10- Vai a destra dell'ascensore: ora le casse che bloccavano le scale si sono mosse e ti permettono di passare (immagine 5).

11- Comincia a salire di un piano e poi passa alla visuale in prima persona (tieni premuto il tasto ▲): noterai che al piano seguente si trova una telecamera (immagine 6).

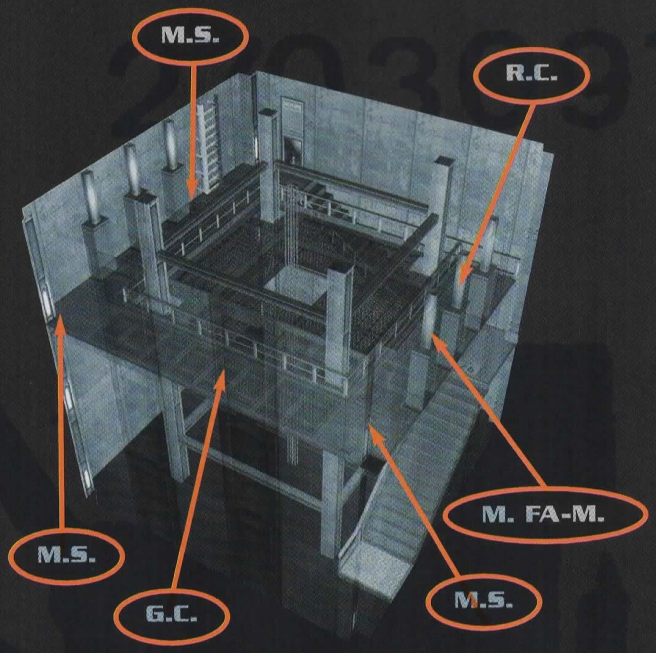


IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

12- Al contrario delle normali telecamere di sorveglianza, quelle presenti all'interno della torre non controllano l'area circostante: sono invece collegate a una mitragliatrice per eliminare qualsiasi invasore.

13- Prima di poter raggiungere la sommità della torre dovrai confrontarti con alcune telecamere armate: equipaggiati con le granate chaff (tasto R2 per mostrare gli oggetti sulla destra) e preparati a correre senza mai fermarti.

14- Lancia la prima granata chaff e sali le scale fino al quattordicesimo piano, 4 piani più in alto.

15- Qui troverai ad attenderti 2 telecamere (immagine 7): usa la solita tecnica per disattivarle e sali di altri quattro piani, fino al diciottesimo.

16- Un'altra granata chaff ti permetterà di liberarti delle ulteriori 3 telecamere che ti bloccano la strada: potrai così salire di altri quattro piani.

17- Continua a salire, usando le granate chaff, fino al ventisettesimo piano, che poi è anche l'ultimo.

18- Una volta arrivato qui prendi la strada sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) e raccogli tutti gli oggetti che si trovano nel livello (immagine 8).

19- Torna alle scale e sali quella che ti porterà sul tetto (immagine 9).

20- Seleziona il lanciamissili Stinger (non appena fatto, premi il tasto R1 per evitare di passare automaticamente alla visuale in prima persona).

21- Apri la porta con la scheda LV 6 e seleziona le tue razioni di cibo, prima di affrontare tuo fratello.

IMMAGINE-8

IMMAGINE-9

15- LA TORRE DI COMUNICAZIONE B

COTORRE DI COMUNICAZIONE B

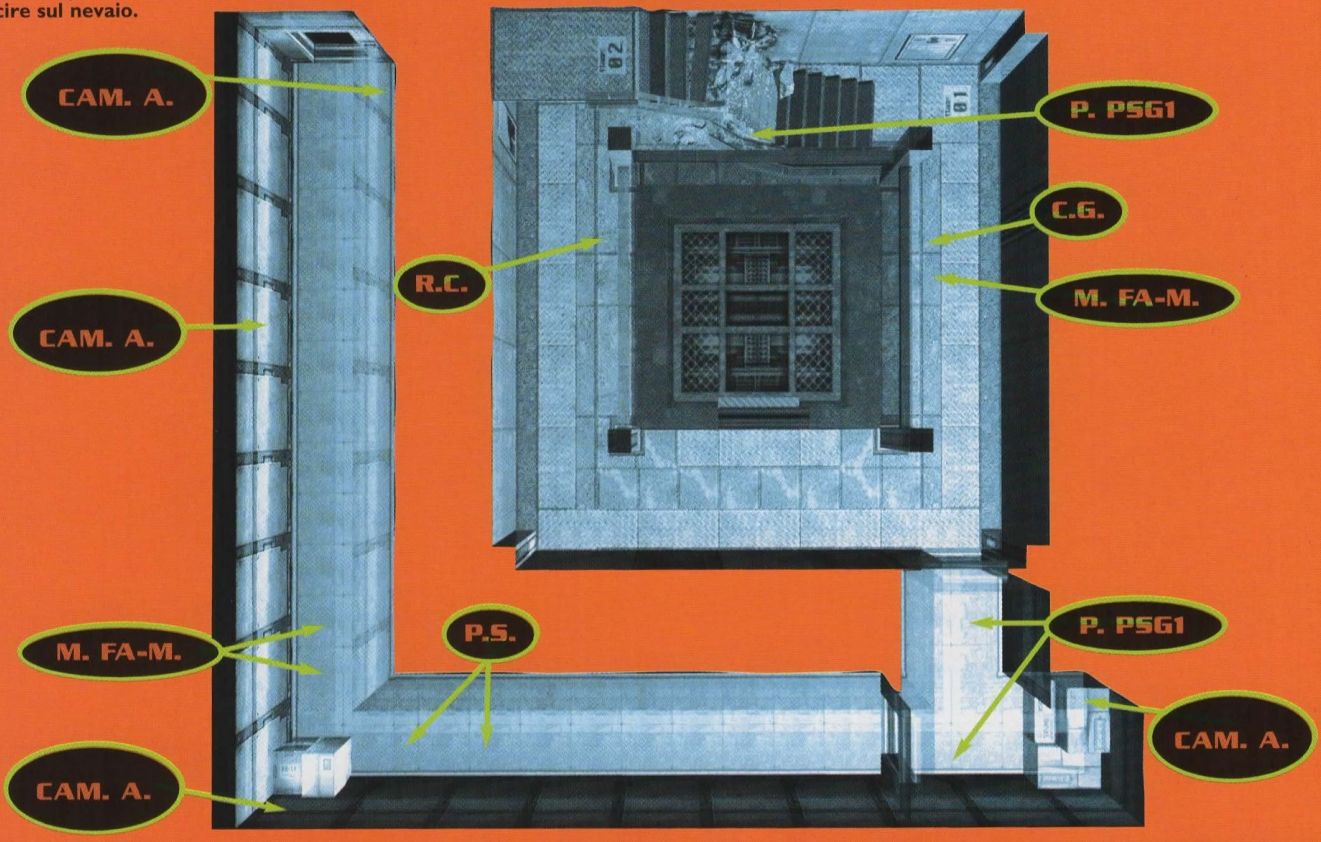
IL RITORNO DOPO IL TETTO/ TORRE DI COMUNICAZIONE B

Prima di prendere l'ascensore seleziona le razioni di cibo e il fucile Fa-mas. Una volta nell'ascensore, scendi fino al primo piano, dove verrai attaccato da quattro guardie con sistemi di mimetizzazione stealth, che dovrai uccidere portandoti nell'angolo posteriore sinistro (a sinistra sulla mappa) dell'ascensore e abbattendole una a una, spostandoti dall'una all'altra (immagine 1). Usa questa tecnica fino a quando non hai eliminato tutti i nemici. Una volta uscito dall'ascensore vai a sinistra (a sinistra sulla mappa) e prosegui verso il retro dell'ascensore dove, sotto alla scala crollata, troverai delle razioni di cibo e le munizioni PSG1. Ripercorri i tuoi passi e torna sull'altro lato dell'ascensore, dove puoi trovare le granate chaff e le munizioni Fa-mas (immagine 2). Seleziona quindi la scheda LV 6 e apri la porta in basso a destra (a destra sulla mappa) dell'ascensore. Elimina la telecamera armata presente nella piccola stanza con una granata chaff e prendi le due scatole di proiettili PSG1 (immagine 3). Quando hai finito apri la porta sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) ed esci: alla fine del corridoio ti servirà una seconda granata chaff per una seconda telecamera armata e per tutte le altre telecamere. In questo modo avrai il tempo di raccogliere le due scatole di proiettili Socom e le due di munizioni Fa-mas, prima di aprire la porta in fondo al locale, che ti permetterà di uscire sul nevaio.

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

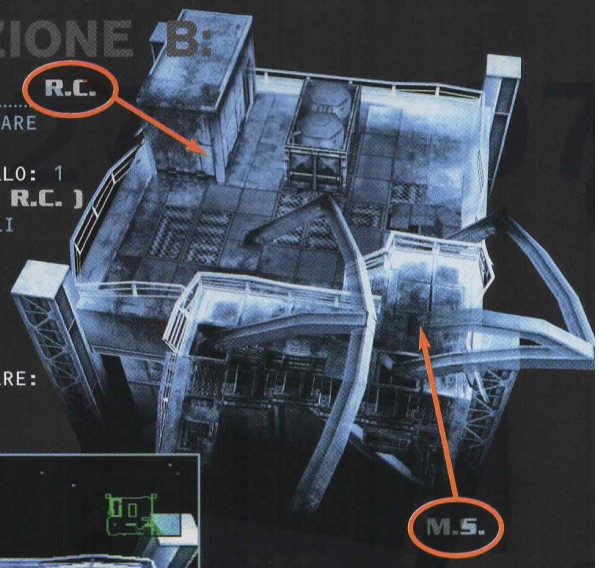


15.1 TETTO/TORRE DI COMUNICAZIONE B:

6° BOSS: LIQUID SNAKE

Liquid Snake ha deciso di affrontare suo fratello restando a bordo del suo elicottero, scegliendosi tra l'altro una posizione estremamente vantaggiosa limitando la zona dello scontro al tetto della torre. Egli non esiterà a scagliare dei missili per avere ragione del suo avversario. Fortunatamente Solid Snake può contare sui suoi missili SAM, che hanno come funzione primaria proprio la distruzione di bersagli volanti...

OBIETTIVO: ELIMINARE LIQUID SNAKE
OGGETTI NEL LIVELLO: 1 RAZIONE DI CIBO (R.C.)
1 CASSA DI MISSILI STINGER (M.S.)
NEMICI: 1
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA



PROFILO:

Liquid Snake è folle ed eccessivo nel suo approccio alla battaglia, anche se non sottovaluta il suo avversario. Tanto esperto nel combattimento quanto lo è suo fratello, è sempre pronto a sfruttare ogni minimo punto debole del nemico a proprio vantaggio. Come conseguenza della sua naturale tendenza alla violenza e alla brutalità è molto impetuoso e spesso agisce senza tenere conto delle possibili conseguenze. Questo è forse l'elemento che più distingue tra loro questi due eccezionali fratelli soldati.

TECNICA CONSIGLIATA:

Nonostante delle limitazioni evidenti, è comunque possibile ripararsi dai missili che vengono lanciati dall'elicottero di Liquid Snake. La recinzione in fil di ferro che circonda le due cisterne che si trovano all'estremità superiore del tetto (immagine 1) può essere usata come protezione. La posizione ideale è tra le cisterne e il margine del tetto (immagine 2): qui sarai abbastanza al sicuro e potrai seguire i movimenti dell'elicottero di Liquid Snake, una volta attivato il lanciamissili Stinger (tasto R1): persino quando non avrai un contatto visivo diretto, il tuo bersaglio sarà continuamente visualizzato da tre piccoli quadrati grigi. Per bloccare il puntatore sull'elicottero, centralo con uno dei quadrati, che diventerà quindi rosso (immagine 3): a questo punto potrai far partire un missile (tasto ■), ma tieni presente che se un oggetto si frappone fra te e il bersaglio quest'ultimo non verrà colpito. Per evitare i colpi di mitragliatrice nasconditi dietro alle cisterne (immagine 4); dovresti così venirti a trovare dalla parte opposta rispetto a quella da dove arrivano i colpi, per cui se Liquid Snake spara da destra, tu portati a sinistra delle cisterne. Se la tua energia si sta esaurendo sappi che puoi trovare una razione di cibo sotto alla porta dalla quale sei arrivato (immagine 5); una cassa di missili Stinger è inoltre presente in cima alla piccola scala che si trova all'estremità inferiore destra del tetto (immagine 6).

Dopo essere stato colpito dal settimo missile, Liquid Snake distruggerà la parte inferiore del tetto; tu rimani sempre sulla sommità superiore per ripararti (immagine 7). Infuriato per la tua capacità di resistergli, Liquid Snake comincerà ad attaccarti con maggior foga: tu continua comunque a proteggerti utilizzando il tuo solito riparo. La posizione ideale per aprire il fuoco contro Liquid Snake è tra le cisterne e il bordo della parte superiore del tetto: da qui puoi prendere di mira l'elicottero senza esporti troppo. Cerca di restare nascosto piuttosto che di sparare dopo l'impatto di ogni missile.

Una volta sferrato il tuo ultimo attacco Liquid Snake distruggerà il tetto per una seconda volta, per essere certo di aver eliminato le cisterne. Dovrai allora portarti vicino alla porta, per evitare di essere colpito (immagine 8).

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

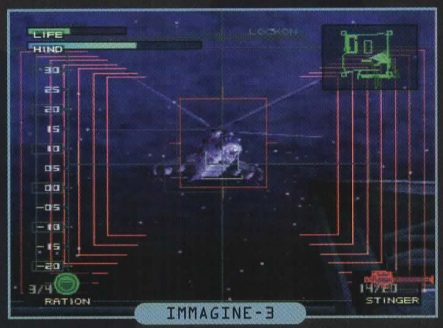


IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

IMMAGINE-8

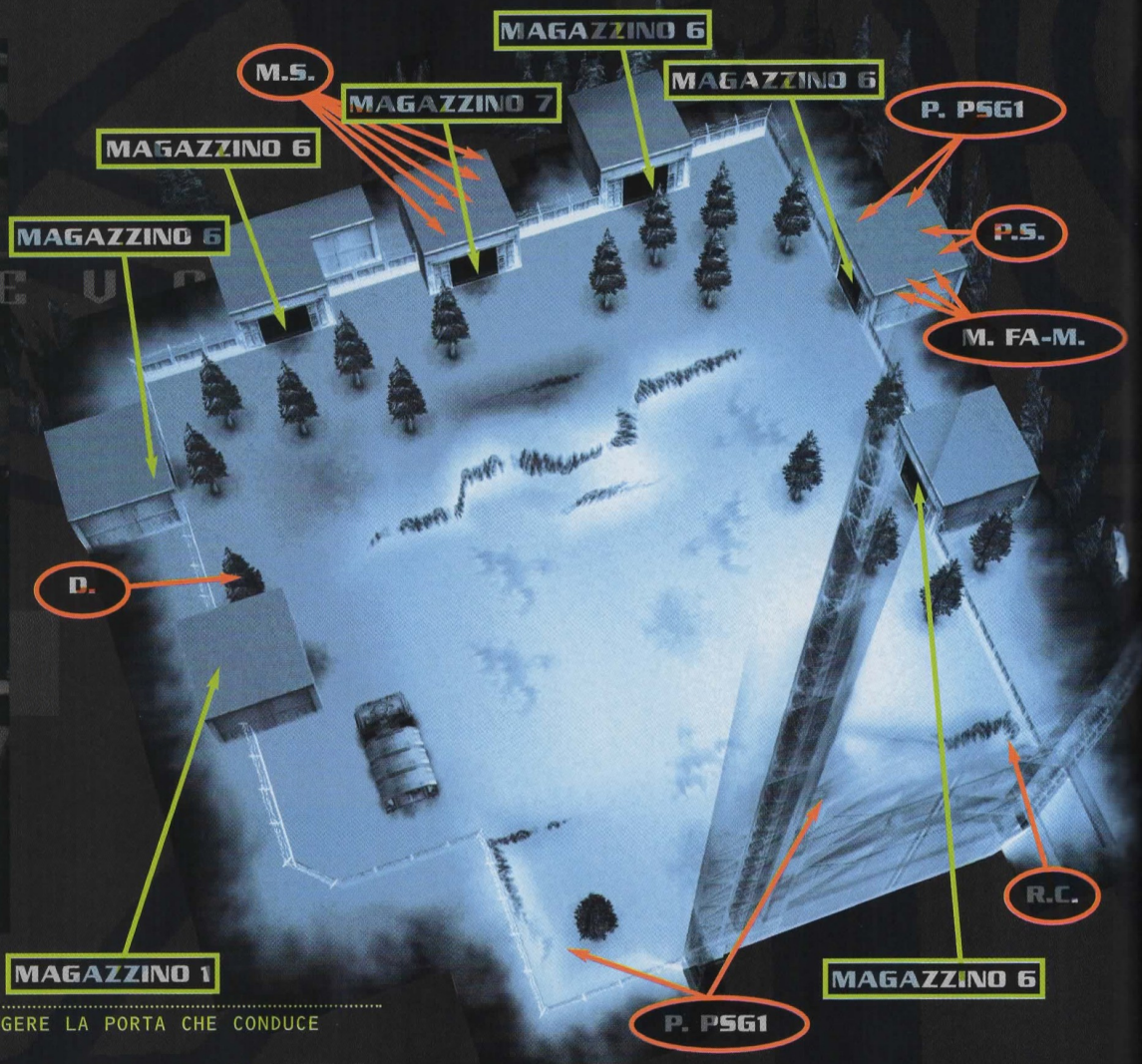
CONSIGLIO: QUANDO RIESCI A OTTENERE UN BLOCCO SUL BERSAGLIO E HAI LANCIATO IL MISSILE, PUOI DISATTIVARE LO STINGER (TASTO R1) PER NASCONDERTI. IL MISSILE PROSEGUIRÀ COMUNQUE SULLA SUA TRAIETTORIA FINO A COLPIRE IL BERSAGLIO.

Una volta conclusa la battaglia Otacon ti informerà che l'ascensore ha ripreso a funzionare, e che anzi non era mai stato realmente danneggiato... Passa nuovamente dalla porta da cui si accede alla torre di comunicazione B e raggiungi l'ascensore nel luogo dove ti eri incontrato in precedenza con Otacon (leggi il relativo rimando a sinistra).

16- IL NEVAIO

L'EDIFICIO DOVE SI TROVA IL METAL GEAR È ORMAI SOLAMENTE A POCHI METRI DI DISTANZA DA SOLID SNAKE; PURTROPPO UNA SUA VECCHIA AVVERSARIA, RIPRESASI DALLA PRECEDENTE SCONFITTA, LO STA ATTENDENDO AL VARCO PER VENDICARSI, E IL NEVAIO NON OFFRE ALCUNA POSSIBILITÀ DI FUGA. IGNORANDO IL PARERE CONTRARIO DI OTACON, SOLID SNAKE DECIDE DI AFFRONTARE NUOVAMENTE IN DUELLO SNIPER WOLF.

QUESTO È IL MOMENTO IDEALE PER RIPRISTINARE IL TUO EQUIPAGGIAMENTO, DAL MOMENTO CHE INTORNO AL NEVAIO SI TROVANO ALCUNI PICCOLI MAGAZZINI CHE CONTENGONO DIVERSI OGGETTI. IL CERCAMINE E LE GRANATE CHAFF TI PERMETTERANNO DI PRENDERLI IN TUTTA SICUREZZA. PRIMA DI RAGGIUNGERE L'EQUIPAGGIAMENTO, COMUNQUE, DEVI AFFRONTARE SNIPER WOLF.



OBIETTIVO: RAGGIUNGERE LA PORTA CHE CONDUCE ALL'ALTOFORNO
OGGETTI NEL LIVELLO: 4 RAZIONI DI CIBO [R.C.], 2 SCATOLE DI GRANATE [G.], 2 SCATOLE DI GRANATE CHAFF [G.C.], 3 SCATOLE DI MUNIZIONI FA-MAS [M. FA-M.], 3 SCATOLE DI PROIETTILI SOCOM [P.S.], 2 SCATOLE DI PROIETTILI PSG1 [P. PSG1], 1 SCATOLA DI GRANATE STORDENTI [G.S.], 2 DIAZEPAM [D.], 4 CASSE DI MISSILI NIKITA [M.N.], SCATOLA DI CARTONE C [S.C. C], 5 CASSE DI MISSILI STINGER [M.S.]
NEMICI: NESSUNO
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: 7 TELECAMERE ARMATE [CAM. A.]
TRAPPOLE DA EVITARE: 5 MINE CLAYMORE [M.C.]

1- Non appena ti trovi all'esterno vai a destra (a destra sulla mappa), seguendo la struttura dalla quale sei appena uscito. Troverai una razione di cibo accanto al muro, in fondo.

2- Dài le spalle alla montagnetta coperta di neve vicina al muro sulla destra (a destra sulla mappa) (immagine 1).

3- Noterai un paracadute tra gli alberi: sembra che alla fine Liquid Snake sia riuscito a sopravvivere.

lanciandosi dall'elicottero prima dello schianto (immagine 2).

4- Seleziona le tue razioni di cibo e il PSG1 e avanza verso la parte superiore dello schermo (immagine 3).

5- Sniper Wolf comincerà a spararti.

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

16.1 IL NEVAIO:
7° BOSS: SNIPER WOLF

OBIETTIVI: ELIMINARE SNIPER WOLF
OGGETTI NEL LIVELLO: 1 RAZIONE DI CIBO **(R.C.)**, 2 SCATOLE DI PROIETTILI PSG1 **(P. PSG1)**
NEMICI: 1
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

I sentimenti di Otacon verso Sniper Wolf sono molto ambigui. Conoscendo a perfezione il terreno dello scontro, Sniper Wolf ha scelto di vestirsi in bianco, fondendosi così completamente con lo sfondo: solamente grazie ai tuoi occhiali termici la potrai identificare con chiarezza. Puoi anche considerare di assumere due Diazepam per evitare il tremolio quando usi il PSG1.

TECNICA CONSIGLIATA:

Dopo aver preso la razione di cibo e la scatola di proiettili PSG1 nella zona dove hai notato il paracadute di Liquid Snake, usa i due Diazepam (tasto L2 per mostrare gli oggetti nella sinistra): in questo modo eviterai di tremare mentre prendi la mira. Seleziona quindi le razioni e il PSG1 e prendi posizione per terra dietro alla montagnetta, mettendoti in diagonale verso sinistra, proprio di fronte a dove si trovavano le munizioni del PSG1 (immagine 1). Da qui potrai vedere Sniper Wolf, che non sarà in grado di colpirti da qualsiasi posizione provi a sparare (immagine 2). Quando apri il fuoco, continua a sparare mentre Sniper Wolf si sposta di albero in albero (immagine 3): il duello sarà molto breve e tu, dal momento che sei al riparo, non subirai nessun danno. Quando Sniper Wolf sarà caduta a terra vai a guardare il suo corpo: là troverai Otacon, che scoppierà in lacrime prima di scomparire nuovamente (immagine 4).

IMMAGINE-1

IMMAGINE-3

IMMAGINE-2

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

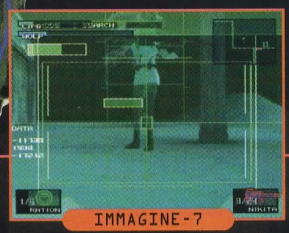


IMMAGINE-7

CONSIGLIO: SEGRETO: ESISTE ANCHE UN ALTRO MODO PER UCCIDERE SNIPER WOLF. POSIZIONATI DIETRO ALL'ALBERO CHE SI TROVA SULLA SINISTRA (A SINISTRA SULLA MAPPA) (IMMAGINE 5) E USA IL LANCIAMISSILI NIKITA, RICORDANDOTI DI GUIDARE IL MISSILE PERCHÈ NON INCONTRI NESSUN OSTACOLO LUNGO IL SUO PERCORSO (IMMAGINE 6). QUESTO METODO TI PERMETTE DI LIBERARTI DELLA TUA NEMICA SENZA NEMMENO VEDERLA (IMMAGINE 7).

16- IL NEVAIO

IL NEVAIO

Non appena sei rimasto solo torna nel punto da cui hai sparato a Sniper Wolf e prendi la razione di cibo (immagine 8), quindi, con la tua scheda LV 6, muoviti lungo il muro verso destra (a destra sulla mappa) e apri il primo magazzino sulla destra, quello con il numero 6. Getta al suo interno una granata chaff e poi recupera le tre scatole di granate chaff e le due di granate (immagine 9). Esci e vai nel magazzino sopra alla tua posizione, anch'esso con il numero 6, dove troverai due scatole di munizioni Fa-mas, due di proiettili Socom e due di proiettili PSG1. Esci dal locale e prosegui, sempre muovendoti lungo il muro sulla destra. Alla fine del nevaio apri il terzo magazzino con il numero 6, a sinistra (a sinistra sulla mappa) (immagine 10), e attiva il cercamine. Qui dentro puoi trovare cinque mine Claymore; striscia (tasto X e tasti direzionali) per raccogliere la razione di cibo, la scatola di granate stordenti e il Diazepam, poi esci. Continua a correre verso sinistra (a sinistra sulla mappa), fino al muro a sinistra. Quando arrivi alla sua estremità vai verso il basso per raggiungere il quarto magazzino; vicino all'albero nei suoi pressi puoi trovare dell'altro Diazepam (immagine 11). Apri il magazzino, numerato 1, e dopo aver neutralizzato le due telecamere armate entra e prendi le due razioni di cibo e la scatola di cartone C. Esci e torna in alto allo schermo lungo il muro sinistro (a sinistra sulla mappa): alla sua estremità gira sulla destra (a destra sulla mappa) e apri la porta con il numero 6 (immagine 12), che era ancora chiusa. Lancia una granata chaff per sistemare le telecamere armate e avanza per prendere la scatola di proiettili Socom sulla sinistra, seguendo poi il corridoio fino alle scale che scendono (immagine 13) e che ti permetteranno di raggiungere l'altoforno.

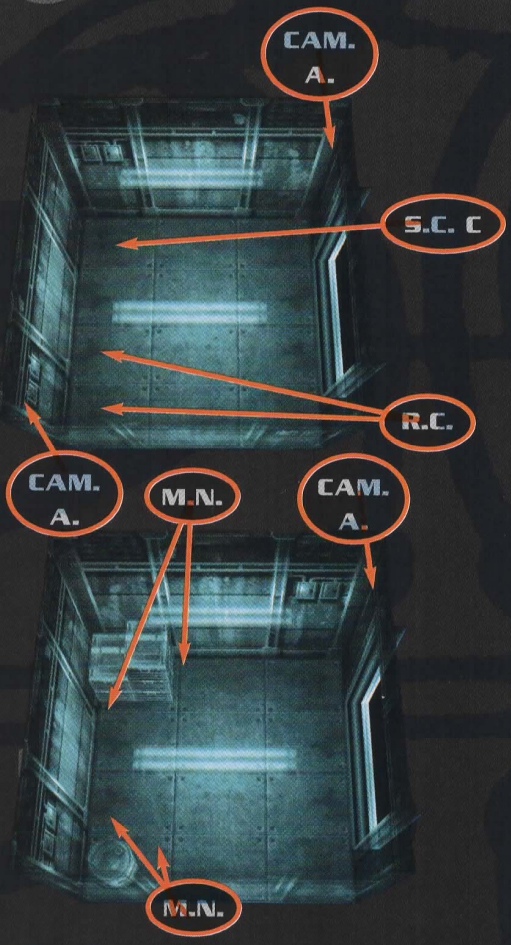


IMMAGINE-8

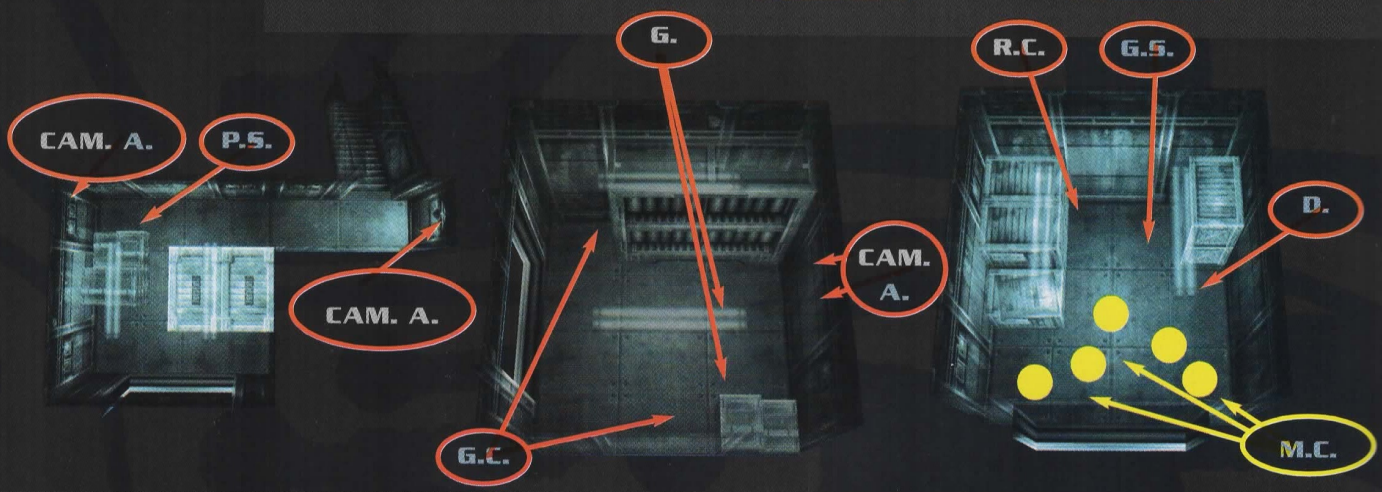
IMMAGINE-9

IMMAGINE-10

IMMAGINE-11

IMMAGINE-12

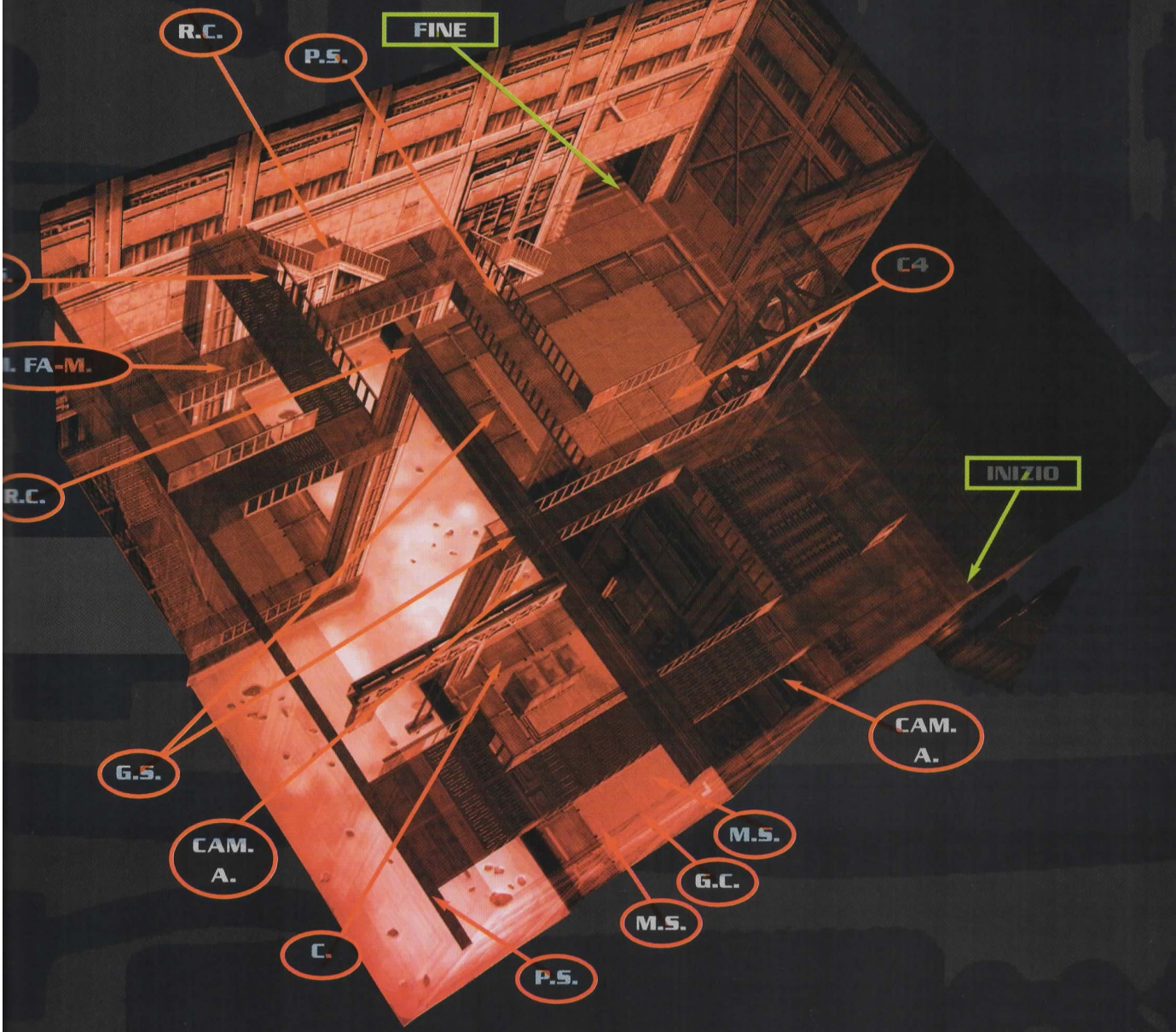
IMMAGINE-13



17- L'ALTOFORNO

In contrasto con il freddo polare del nevaio, il caldo soffocante dell'altoforno sembra quasi incredibile. Devi necessariamente attraversare l'altoforno, per raggiungere la base dove si trova il Metal Gear; anche se nella zona ci sono poche guardie, il percorso che dovrai seguire per arrivare al livello inferiore richiederà coordinazione e un incredibile senso dell'equilibrio.

OBIETTIVO: TROVARE IL MONTACARICHI CHE DISCENDE NELLA BASE SOTTERRANEA DEL METAL GEAR
OGGETTI NEL LIVELLO: 2 SCATOLE DI GRANATE STORDENTI [G.S.], 2 SCATOLE DI PROIETTILI SOCOM [P.S.], 1 SCATOLA DI MUNIZIONI FA-MAS [M. FA-M.], 1 CONFEZIONE DI C4 [C4], 2 RAZIONI DI CIBO [R.C.], 2 SCATOLE DI PROIETTILI PSG1 [P. PSG1], 2 CASSE DI MISSILI NIKITA [M.N.], 2 CASSE DI MISSILI STINGER [M.S.], 1 SCATOLA DI GRANATE CHAFF [G.C.], CORAZZA [C.]
NEMICI: 2 SOLDATI GENETICI
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: 2 TELECAMERE ARMATE [CAM. A.]
TRAPPOLE DA EVITARE: LA CADUTA NEL FORNO DI FUSIONE



17- L'ALTOFORNO

PER IL MOMENTO IL MONTACARICHI È FUORI SERVIZIO, ED È UN VERO PECCATO PERCHÉ TI AVREBBE PERMESSO DI RISPARMIARE TEMPO ED ENERGIE. L'UNICO PERCORSO POSSIBILE È UN CORNICIONE BLOCCATO DA UNA CARRUCOLA: I MISSILI NIKITA SONO L'ARMA PIÙ INDICATA PER DISTRUGGERE QUEST'ULTIMA.

1- Non appena arrivi nell'altoforno seleziona la tua pistola Socom.

2- Avanza semplicemente dritto, seguendo la parete sulla destra. Quando arrivi davanti alla griglia di metallo del montacarichi gira a sinistra (a sinistra sulla mappa) e il tuo radar rivelerà la presenza di un nemico sulla sinistra.

3- La guardia si trova su una piccola passerella: avanza verso di lei senza entrare nel suo campo visivo e uccidila (immagine 1).

4- Sali sulla passerella e prendi la scatola di granate stordenti.

5- Torna indietro verso destra e scendi sulla seconda passerella, nell'angolo inferiore sinistro.

6- Arriva alla fine della passerella e dài le spalle al muro all'estrema sinistra (immagine 2).

7- Cammina lungo il bordo per prendere l'oggetto in basso.

8- Tieni premuto il tasto direzionale sinistro, in modo da appiattirti contro il muro.

9- Muoviti lungo il bordo restando a sinistra; per fare ciò continua a tenere premuto il tasto direzionale in diagonale in basso a sinistra.

10- Non lasciare mai il tasto direzionale, altrimenti cadrai all'interno nel forno di fusione.

11- Continua a camminare verso la scatola di proiettili Socom (immagine 3).

12- Una volta presi torna sulla passerella, stavolta premendo il tasto direzionale in diagonale verso l'alto a sinistra.

13- Ritorna quindi alla griglia di metallo del montacarichi sulla destra, posizionandoti dalla parte opposta alla passerella (immagine 4), e seleziona il lanciamissili Nikita (tasto R2 per mostrare gli oggetti nella destra).

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

14- Lancia un missile (premi e rilascia il tasto ■) e guidalo nella visuale in prima persona (tasto ▲ premuto), con l'aiuto dei tasti direzionali.

15- Dirigi il missile contro la carrucola che si trova di fronte a te e si muove su e giù (immagine 5).

16- L'allarme scatterà dopo l'esplosione del missile, ma nessuna guardia è in grado di vederti.

17- Ripeti l'operazione: la carrucola cadrà nel forno di fusione.

18- Lancia immediatamente un terzo missile e guidalo a destra della tua posizione, per colpire la guardia che pattuglia la passerella all'estrema destra (immagine 6).

19- Hai finalmente eliminato tutti i nemici che bloccavano il tuo percorso.

20- Torna di nuovo sulla passerella dove hai preso i proiettili Socom e preparati a camminare lungo il bordo verso l'alto.

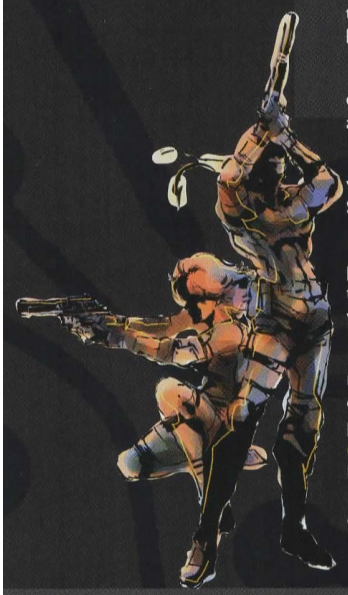
21- Appiattisciti lungo la parete (tasto direzionale sinistro premuto) e muoviti con cautela verso l'alto (tasto direzionale in diagonale in alto a sinistra) (immagine 7).

22- Scendi dalla passerella seguendo la scala sulla destra e fermandoti alla sua conclusione.

23- Avanza verso sinistra, prendendo la scatola di proiettili Socom che si trova sotto alle scale (immagine 8).

24- Continua a sinistra, discendi i gradini che sono in fondo a sinistra e prendi la razione di cibo sulla destra e la scatola di munizioni Fa-mas sotto alla scala.

25- Torna al piano più alto e procedi in avanti, seguendo il percorso: arriverai così di fronte al montacarichi, che troverai aperto. Prendi la confezione di C4 (immagine 9).



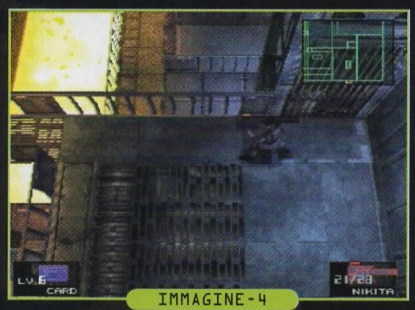


IMMAGINE-4

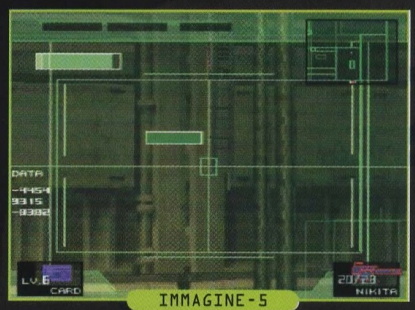


IMMAGINE-5

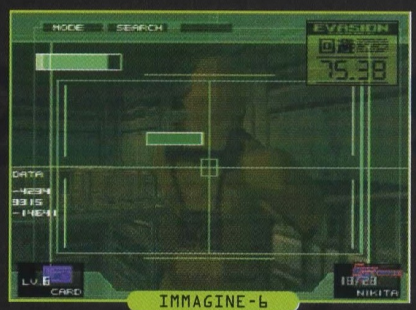


IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

IMMAGINE-8

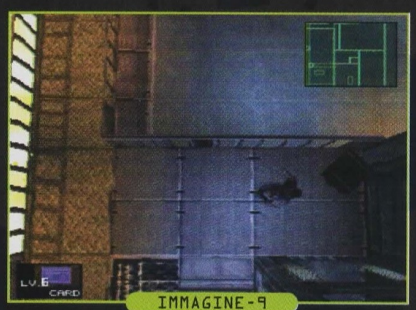
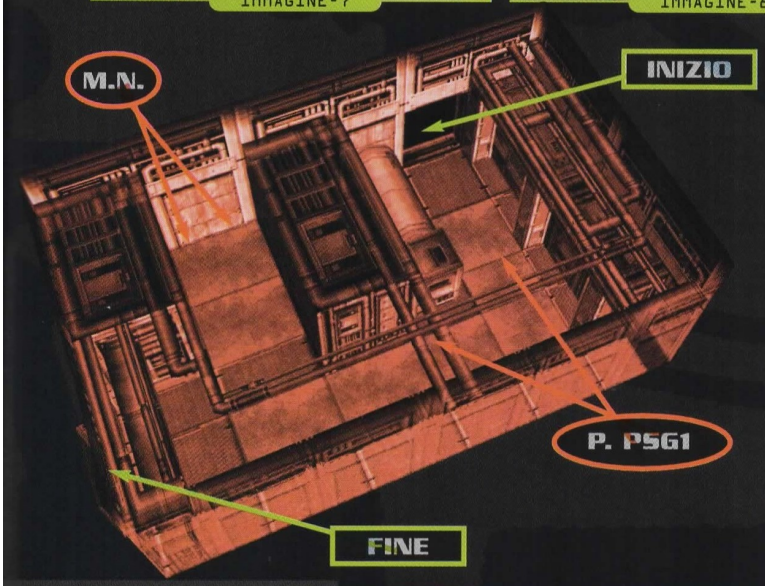


IMMAGINE-9



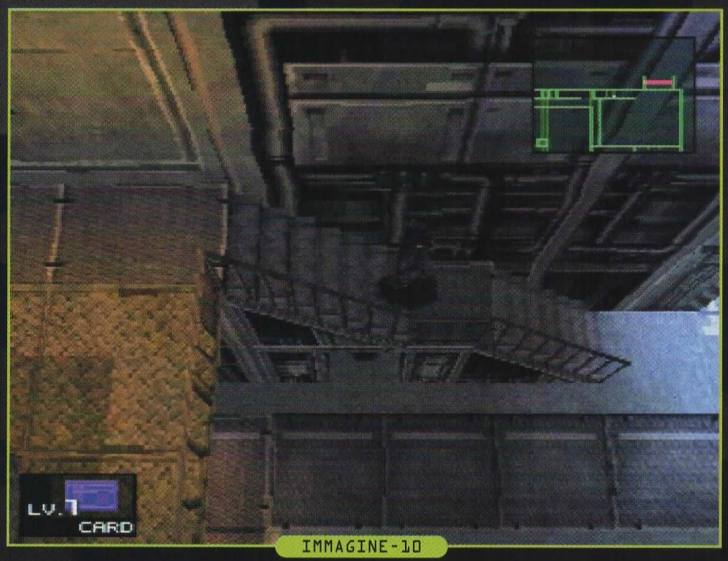


IMMAGINE-10

26- Ora il montacarichi funziona e ti può portare tanto in basso quanto vuoi.

27- Incamminati nella direzione opposta a quella dalla quale sei appena arrivato; continua fino ad arrivare all'incrocio tra le due scalinate e prendi quella che porta in basso a destra (immagine 10).

28- Quando arrivi in fondo prendi i proiettili Socom da sotto alle scale e continua lentamente verso sinistra: vedrai una razione di cibo vicino al forno di fusione (immagine 11).

29- Per prendere questa razione, portati di fronte a essa e avanza passo per passo, con estrema attenzione.

30- Raggiungi quindi il muro di fronte alla scala e recupera la scatola di granate stordenti.

31- Gira sulla tua sinistra e penetra nell'apertura nel muro più avanti

32- Fai attenzione ai getti di vapore e muoviti evitandoli uno per uno. Prendi la scatola di proiettili PSG1 (immagini 12).

33- Vai quindi a sinistra (a sinistra sulla mappa), verso la seconda scatola di proiettili PSG1.

34- Fatto ciò volta a destra e noterai 2 casse di missili Nikita.

35- Quando le avrai raccolte portati nella parte bassa della stanza e mettiti di fronte alle tubature, per strisciare sotto di esse (tasto X e tasti direzionali).

36- Procedi a sinistra e non appena sei dall'altra parte rialzati (tasto X).

17- L'ALTOFORNO

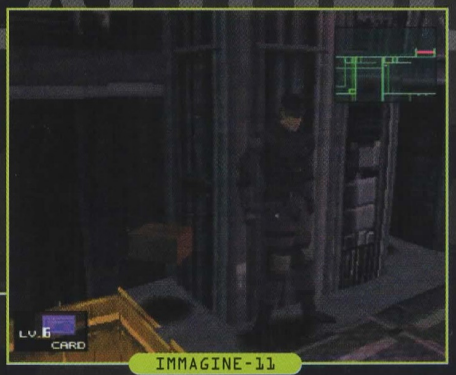


IMMAGINE-11

IMMAGINE-12

37- Lancia una granata chaff per neutralizzare le due telecamere.

38- Corri quindi in basso a sinistra e prendi la cassa di missili Stinger, la scatola di granate chaff e la seconda cassa di missili Stinger. Usa anche un'altra granata chaff, per sicurezza, e prendi la corazza che si trova dietro al container (immagine 13).

39- Torna strisciando dall'altra parte delle tubature e quindi all'ingresso che si trova appena oltre i getti di vapore.

40- Prendi la scheda LV 6 e apri la grande porta metallica che si trova davanti a te (immagine 14), quindi entra nella zona dove si trova il montacarichi.

IMMAGINE-13

IMMAGINE-14

IL RITORNO DAL MAGAZZINO

Quando sei ritornato nell'altoforno e prima di riscaldare la scheda PAL, controlla il tuo equipaggiamento. Se non hai almeno quattro razioni di cibo, venti granate chaff e quindici missili Stinger, prendi l'ascensore (immagine 1) e quindi, evitando o uccidendo le guardie di pattuglia, raggiungi il nevaio e recupera gli oggetti che giacciono nei diversi piccoli magazzini che vi si trovano (immagine 2). Dopo averlo fatto ritorna all'altoforno e quindi alla zona dove ci sono i getti di vapore (è sullo stesso livello della porta che ti fa accedere al montacarichi) (immagine 3). Rimani qui per circa 3 minuti, fino a quando la scheda PAL non diventa di colore rosso, quindi ritorna alla base sotterranea 3, recuperando tutti gli oggetti che ti sono necessari durante il tragitto (immagine 4). Fai riferimento alle pagine relative a questo livello per il percorso da seguire.

IMMAGINE-1

IMMAGINE-3

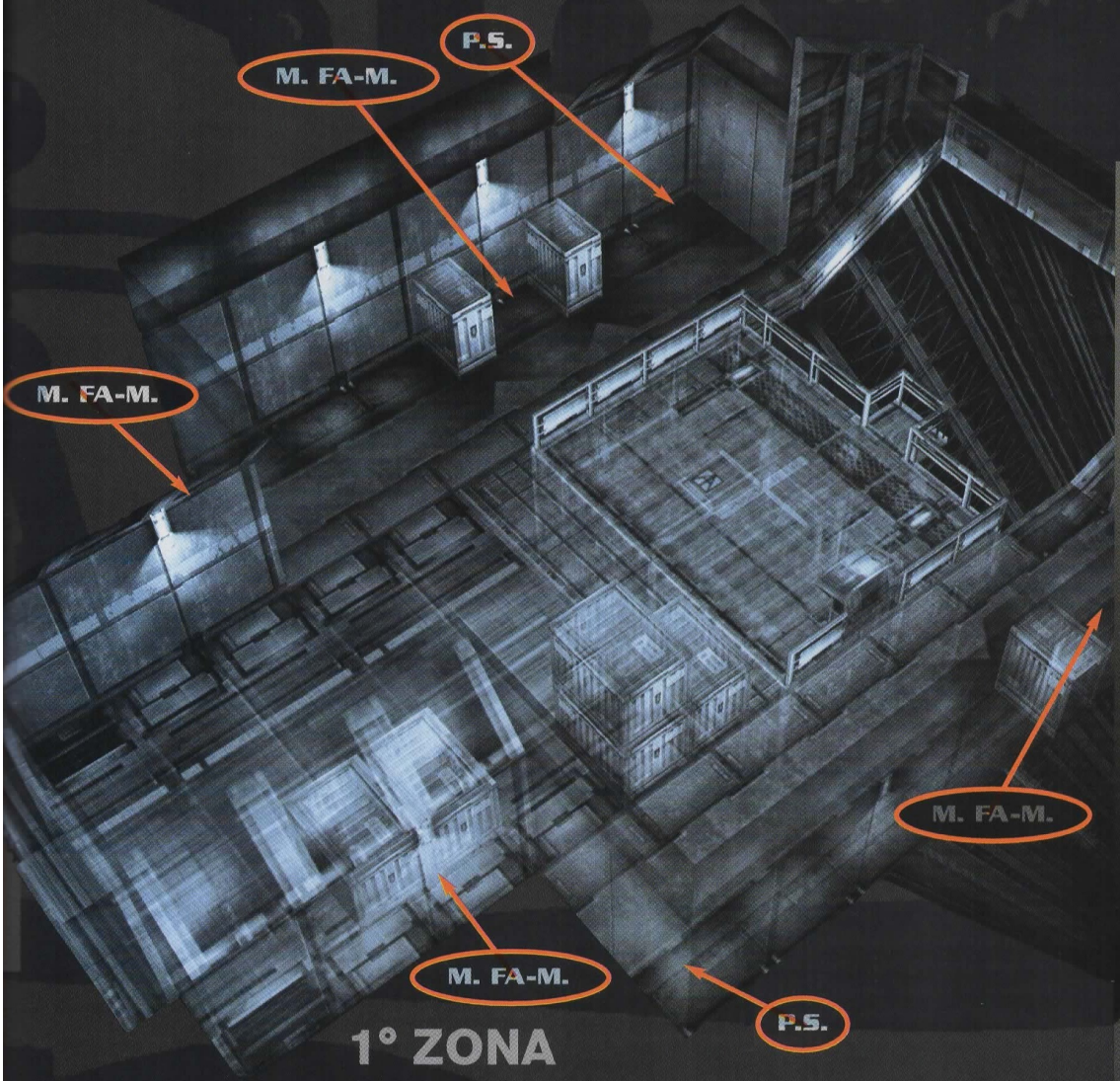
IMMAGINE-2

IMMAGINE-4

18- IL MONTACARICHI

SEI FINALMENTE GIUNTO NEL CUORE DEL COMPLESSO SOTTERRANEO: SOLID SNAKE DEVE DISCENDERE FINO AI LIVELLI INFERIORI PER TROVARE IL METAL GEAR. APPARENTEMENTE NON C'È NESSUN SISTEMA DI SORVEGLIANZA, MA QUESTO NON VUOLE NECESSARIAMENTE DIRE CHE IL NEMICO IGNORI LA TUA PRESENZA. AL CONTRARIO, I TUOI AVVERSARI STANNO SOLO ASPETTANDO IL MOMENTO PROPIZIO PER UN LETALE ATTACCO A SORPRESA...

OBIETTIVO: SCENDERE FINO AL MAGAZZINO
OGGETTI NEL LIVELLO: 6 SCATOLE DI MUNIZIONI FA-MAS [M. FA-M.], 3 SCATOLE DI PROIETTILI SOCOM [P.S.], 2 RAZIONI DI CIBO [R.C.], 2 CASSE DI MISSILI NIKITA [M.N.], 1 CONFEZIONE DI C4 [C4]
NEMICI: 3 SOLDATI GENETICI
SISTEMA DI SORVEGLIANZA: 1 TELECAMERA ARMATA [CAM. A.]
TRAPPOLE DA EVITARE: 5 MINE CLAYMORE INVISIBILI [M.C.]



LA DISCESA NELLA BASE SOTTERRANEA SARÀ OSTACOLATA DA ALCUNE GUARDIE SULLA PIATTAFORMA DEL MONTACARICHI. IL CONFRONTO SARÀ BREVE E TI DARÀ LA POSSIBILITÀ DI RACCOGLIERE ALCUNI OGGETTI LUNGO IL PERCORSO. I POCHI OSTACOLI DEGNI DI NOTA SONO LA TELECAMERA ARMATA E LE MINE CLAYMORE NELLA SECONDA ZONA, A METÀ DEL TUO CAMMINO. IL TUO CERCAMINE È INUTILE, PER CUI DOVRAI STRISCIARE PER RECUPERARE GLI OGGETTI APPENA MENZIONATI.

18- IL MONTACARICHI

IL MONTACARICHI

1° ZONA:

1- Sfrutta a tuo vantaggio la tranquillità della zona per prendere tutti gli oggetti che si trovano vicino ai container (immagine 1).

2- Raggiungi quindi la piattaforma e, dopo aver selezionato le razioni di cibo e il fucile Fa-mas, portati di fronte al pannello di controllo (immagine 2).

3- Attiva la piattaforma premendo il tasto ●.

4- Non appena inizia la discesa arriveranno 3 guardie, che cercheranno di colpirti.

5- Portati nell'angolo superiore destro (immagine 3) ed elimina i nemici uno alla volta. Usa questa tecnica fino a quando le guardie non sono tutte morte.

6- Dopo questo attacco a sorpresa il montacarichi si fermerà in un livello circa a metà della discesa.

IMMAGINE-1

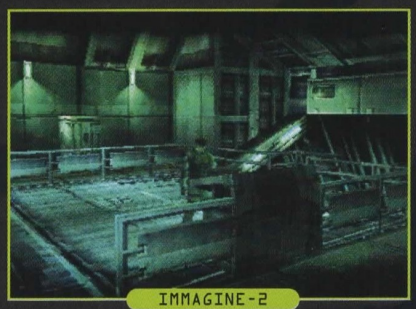
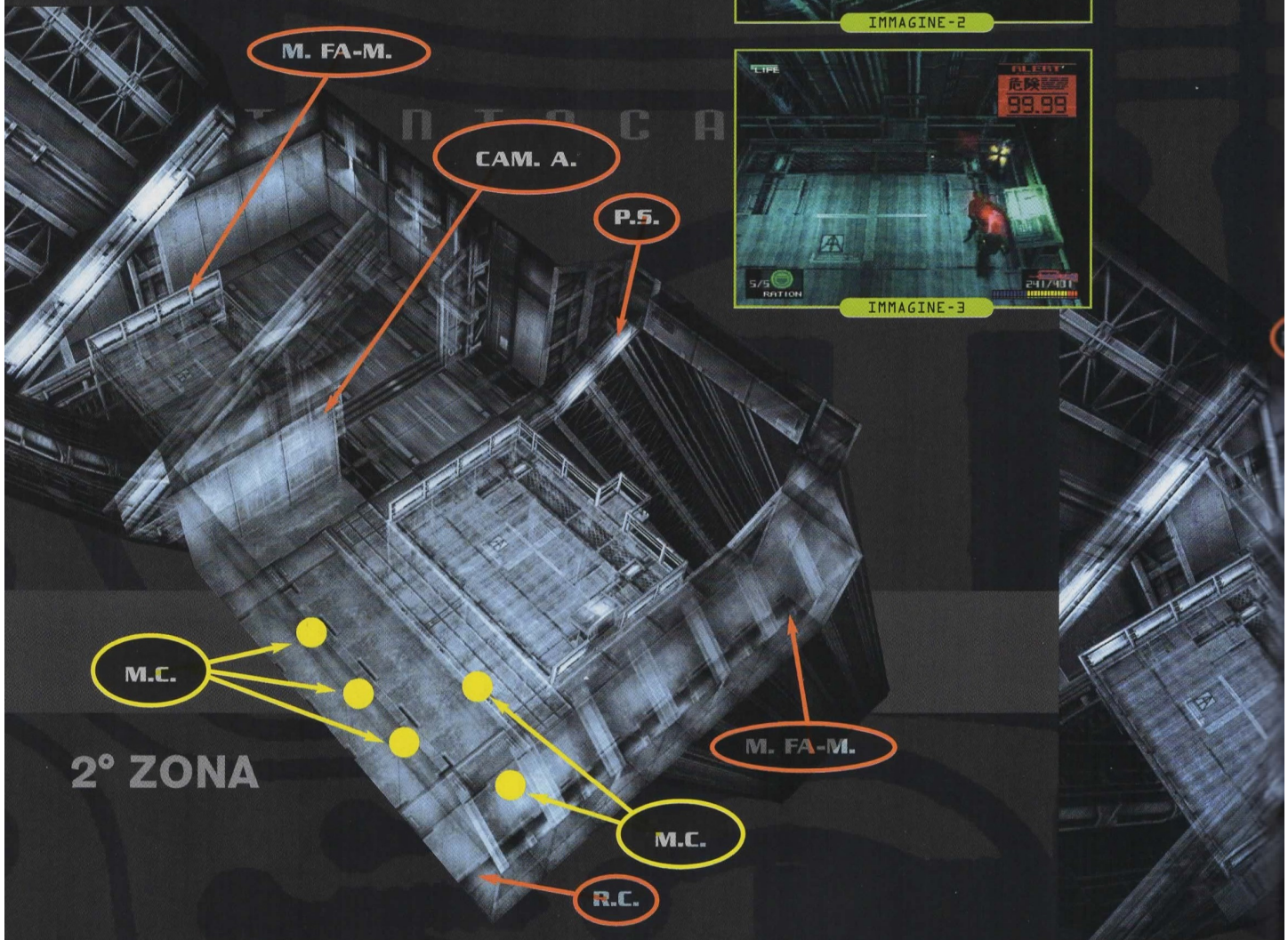


IMMAGINE-2

IMMAGINE-3



2° ZONA

2° ZONA:

1- Vai a sinistra (a sinistra sulla mappa) della piattaforma, quindi avanza verso il muro di fronte a te.

2- Posizionati nell'angolo della parete sul lato sinistro (a sinistra sulla mappa) e procedi per raccogliere le munizioni Fa-mas (immagine 1).

3- Ritorna all'angolo del muro dove ti trovavi e gira a destra (a destra sulla mappa); usando la lente ti accorgerai della presenza di una telecamera armata (immagine 2).

4- Distruggila con un missile Stinger (immagine 3) in modo da non essere più ostacolato nei tuoi movimenti.

5- Dirigiti a destra (a destra sulla mappa), verso la seconda parte della zona, dove si trova l'altra piattaforma.

6- Muoviti verso sinistra, verso la piattaforma, dove potrai raccogliere la scatola di proiettili Socom (immagine 4).

7- Una volta fatto muoviti verso il basso in direzione della piattaforma, fino a quando non ci sei quasi sopra.

8- Rimangono ancora alcuni oggetti da raccogliere; il percorso per raggiungerli è però cosparso di mine Claymore.

9- Per raggiungere senza pericoli questi equipaggiamenti devi strisciare verso di essi, disinnescando le mine Claymore durante il cammino (immagine 5), oppure usare gli occhiali termici per scoprire la loro posizione (immagine 6).

10- Torna poi al montacarichi e attivalo per discendere ancora più in profondità.

11- Durante il tragitto arriveranno dei corvi, ma non ti faranno alcun male.

IMMAGINE-1

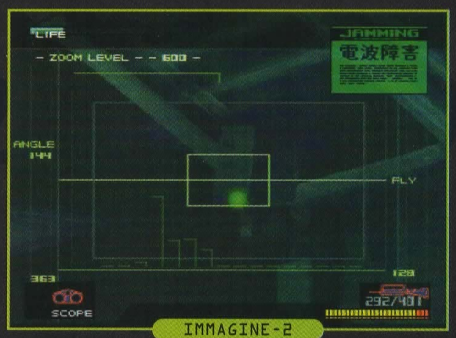


IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

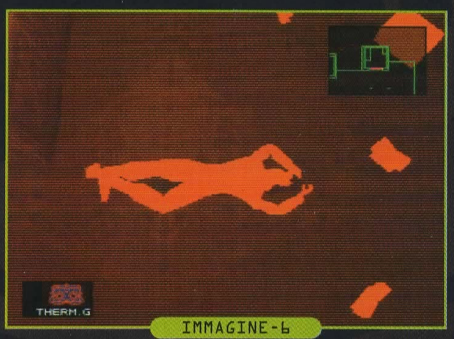
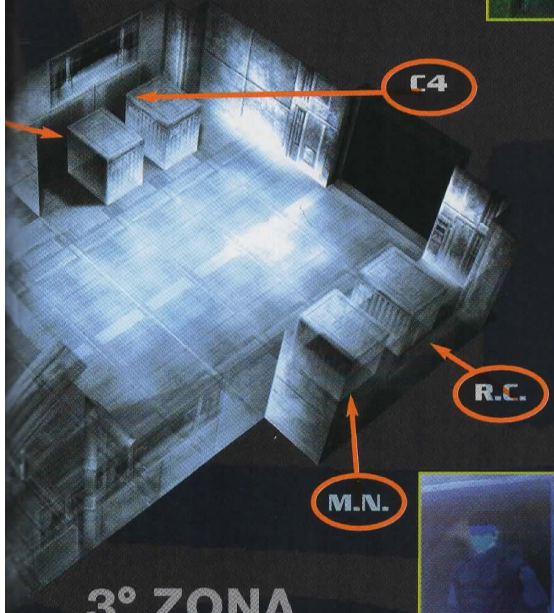


IMMAGINE-6



3° ZONA

IMMAGINE-1

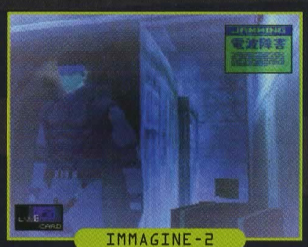


IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

3° ZONA:

1- Tutta quest'area è completamente congelata: un brusco cambiamento di temperatura rispetto all'ultimo livello (immagine 1).

2- Dal momento che non ci sono nemici in zona, prendi tutti gli oggetti che si trovano accanto ai container (immagine 2), quindi procedi verso la porta in fondo al locale.

3- Prima di aprire la porta con la scheda LV 6, fai pratica nel passare da un oggetto all'altro.

4- Vulcan Raven ti attende dietro alla porta; durante il combattimento contro di lui ti serviranno le razioni di cibo.

5- Quando sei pronto seleziona le razioni di cibo e il lanciamissili Stinger. Entra (immagine 3).

19- IL MAGAZZINO

8° BOSS: VULCAN RAVEN

IL COMBATTIMENTO CONTRO IL CARRO ARMATO È STATO INSOLITAMENTE FACILE: VULCAN RAVEN HA SEGUITO IL CONSIGLIO DI LIQUID SNAKE E HA SACRIFICATO I SUOI UOMINI CON L'UNICO SCOPO DI VERIFICARE L'ABILITÀ DI SOLID SNAKE NEL COMBATTIMENTO. LA SUA VERA INTENZIONE È TROVARE QUALCUNO ALLA SUA ALTEZZA, PER INSCENARE UNA GRANDE BATTAGLIA.

OBIETTIVO: UCCIDERE VULCAN RAVEN
OGGETTI NEL LIVELLO: 2 CASSE DI MISSILI STINGER (M.S.), 3 CASSE DI MISSILI NIKITA (M.N.), 2 RAZIONI DI CIBO (R.C.), 2 CONFEZIONI DI C4 (C4), SCHEDA LV 4
NEMICI: 1
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

PROFILO:

Vulcan Raven, con il suo fisico impressionante, è tutto muscoli e niente cervello. È un fanatico degli armamenti pesanti e giudica le persone basandosi sulla loro abilità sul campo di battaglia. La sua indole violenta e la sua forza d'animo gli permettono di resistere a temperature estremamente rigide senza subire danni di rilievo. Non ha molta pazienza e spesso agisce in modo completamente disordinato, dimostrando di non seguire nessun piano preordinato.

TECNICA CONSIGLIATA:

I numerosi container che si trovano nel magazzino forniscono una copertura sufficiente per essere fuori dalla portata dei colpi di Vulcan Raven (immagine 1). Osserva in continuazione il radar per controllare i movimenti del nemico e prendilo di sorpresa quando esce dai container. Nonostante le sue dimensioni e il peso della sua arma, Vulcan Raven è in grado di muoversi molto velocemente, per cui resta sempre a distanza di sicurezza: cerca il combattimento a distanza, usando il lanciamissili Stinger, che ti permette di colpire un bersaglio anche se è nascosto dietro a un ostacolo.

Stai attento ogni volta che spari un missile: assicurati che nessun ostacolo blocchi il lancio, altrimenti potresti restare ferito. Troverai dei nuovi missili Stinger sulla destra e sulla sinistra della stanza (immagine 2).

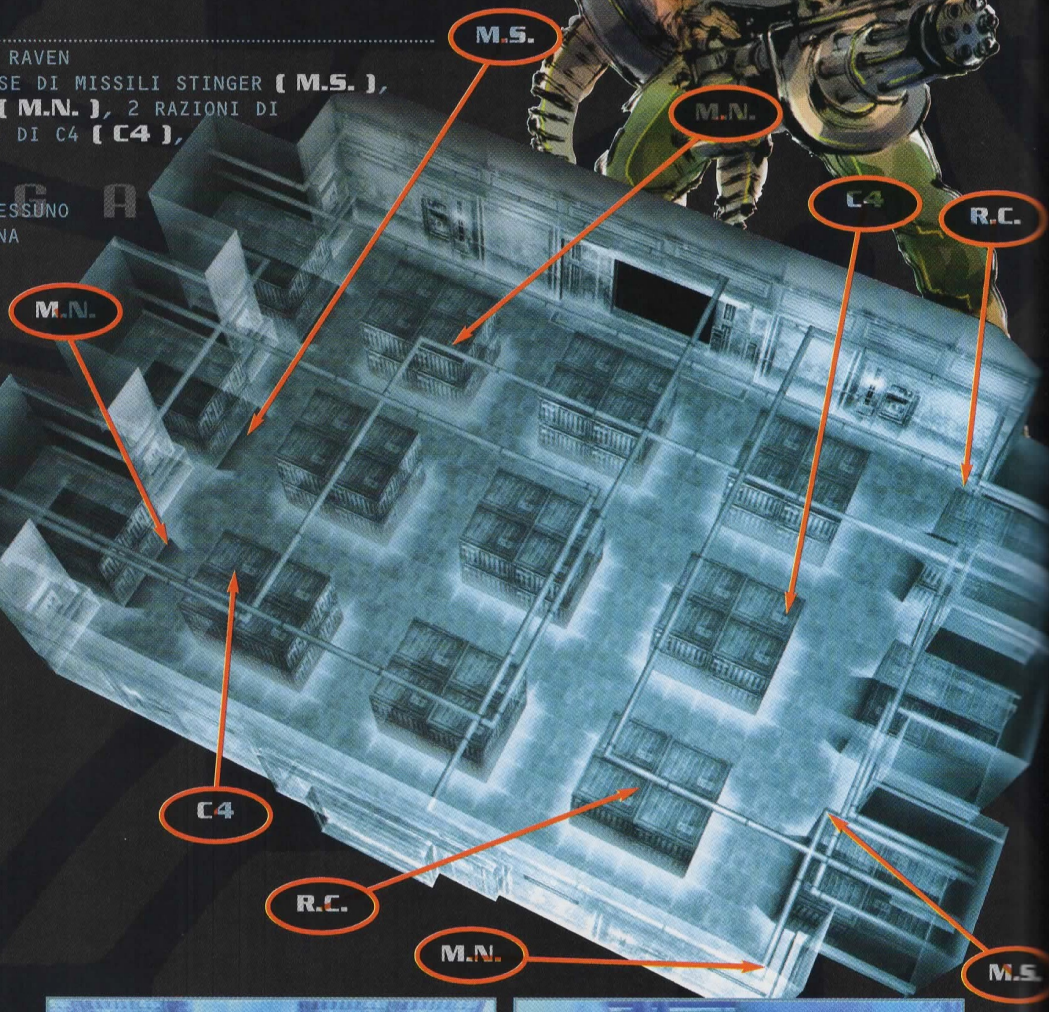


IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

Non tentare di sconfiggere Vulcan Raven semplicemente seguendolo per spararegli contro dei missili: se farai così egli si accorgerà del tuo arrivo e si volterà per sparare contro di te. Dovresti invece osservare i suoi movimenti sul radar e spostarti di conseguenza vicino a un container lungo il suo tragitto, prendendolo quindi di mira con un missile Stinger (immagine 3). Non appena il mirino diventa rosso spara il missile e poi disattiva il lanciamissili Stinger in modo da nasconderti dietro al container più vicino (immagine 4). Se hai usato tutti i tuoi missili Stinger passa al lanciamissili Nikita; si tratta di un'arma ugualmente efficace, solamente meno pratica da utilizzare in questa situazione (immagine 5).

A un certo punto Vulcan Raven capirà che ti stai nascondendo e distruggerà i container: come risultato compariranno dei nuovi oggetti (immagine 6). Valuta attentamente i rischi prima di tentare di recuperarli e continua con la tecnica descritta in precedenza fino a quando non attaccherai Vulcan Raven.

IMMAGINE-7

CONSIGLIO: UN ALTRO MODO PER LIBERARSI DI VULCAN RAVEN CONSISTE NEL PIAZZARE DELLE MINE CLAYMORE LUNGO IL SUO PERCORSO (IMMAGINE 7). FAI ATTENZIONE PERÒ A NON CADERE NELLA TUA STESSA TRAPPOLA! TI BASTERÀ SELEZIONARE IL CERCAMINE DOPO AVER PIAZZATO LE MINE CLAYMORE, IN MODO DA NON AVERE PROBLEMI NELL'INDIVIDUARLE.

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

Dopo che lo avrai sconfitto, Vulcan Raven ti comunicherà che il Donald Anderson che è morto davanti ai tuoi occhi non era altri che Decoy Octopus, il maestro del travestimento, che aveva assunto le sembianze del capo della DARPA nel tentativo di farti rivelare qualche informazione importante, che avrebbe poi potuto comunicare a Liquid Snake. Una volta finito ti cederà la sua scheda LV 7, che ti permetterà di aprire la porta verso il magazzino numero 7. Prima di uscire attraverso la porta, torna al nevaio per fare rifornimento di munizioni e di oggetti, in particolare di granate chaff e di razioni di cibo. Con la tua nuova scheda LV 7 puoi finalmente aprire la porta del magazzino numero 7 del nevaio, dove troverai le casse di missili Stinger, che ti torneranno molto utili più avanti. Tornando verso il nevaio ti ritroverai ad attraversare le tre zone del montacarichi e l'altoforno. In questo momento devi però risparmiare tempo, per cui usa il montacarichi per raggiungere il piano superiore (immagine 8). Quando arrivi al nevaio avvicinati alla camera numero 7 ed entra in tutte le stanze, una dopo l'altra. Quando hai ripristinato il tuo equipaggiamento torna al magazzino, seguendo al contrario il percorso che hai fatto per il nevaio. Dopo aver aperto la porta numero 7, che porta al Magazzino Nord, prepara le tue razioni di cibo e le granate chaff.

IMMAGINE-8

IL RITORNO DOPO LA BASE SOTTERRANEA 3

Dalla tua ultima visita in questa zona sono arrivate tre nuove guardie con compiti di sorveglianza (immagine 1). La porta dall'altro lato si apre sulla terza zona del montacarichi: per raggiungerla senza farti scoprire, seleziona la scheda LV 7 e lancia una granata stordente (immagine 2). Non appena cessa il suo effetto, corri direttamente verso la porta e aprila (immagine 3).

Attraversa tutte le tre zone per arrivare all'altoforno; per istruzioni riguardanti questo livello, fai riferimento alle pagine dedicate all'altoforno.

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

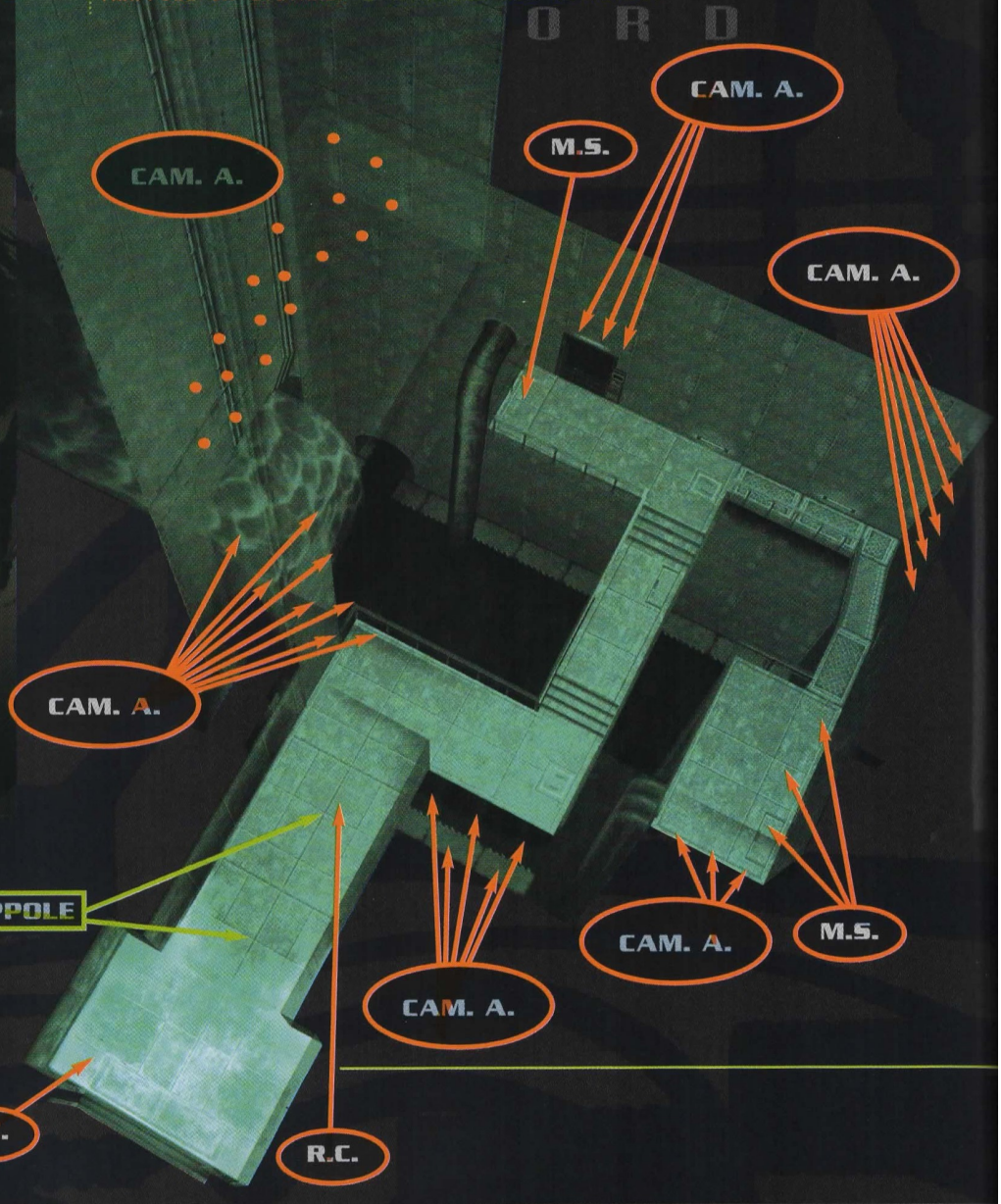
IMMAGINE-3

20- IL MAGAZZINO NORD

Rimane una sola stanza da attraversare per Solid Snake, prima di raggiungere l'obiettivo della sua missione. Questa stanza, però, è la più sicura della base, e anche se la distanza tra Solid Snake e la porta dall'altro lato è relativamente breve, ci sono ben quarantuno telecamere armate pronte a fare a pezzi qualsiasi intruso... Solid Snake ha però visto di peggio: ingannare delle telecamere armate è un gioco da bambini, in confronto a quello che ha già dovuto affrontare.

OBIETTIVO: RAGGIUNGERE LA PORTA CHE PERMETTE L'ACCESSO ALLA BASE SOTTERRANEA
OGGETTI NEL LIVELLO: 1 SCATOLA DI GRANATE CHAFF [G.C.], 1 RAZIONE DI CIBO [R.C.], 4 CASSE DI MISSILI STINGER [M.S.]
NEMICI: NESSUNO
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: 41 TELECAMERE ARMATE [CAM. A.]
TRAPPOLE DA EVITARE: 2 TRAPPOLE NEL CORRIDOIO

Una sola cosa è certa: ti stanno aspettando. Come si possono spiegare altrimenti le quarantuno telecamere armate che controllano la stanza e le due trappole nel corridoio? Questi dispositivi hanno chiaramente lo scopo di arrestare l'avanzata di Solid Snake. Per raggiungere la porta dovrai seguire sempre la stessa procedura: usa le granate chaff per ingannare le telecamere e spostati lungo i lati del corridoio per evitare di far scattare le trappole: niente di troppo difficile. Se non hai razioni di cibo o missili Stinger a sufficienza, qui potrai trovare tutto quello che ti serve. Tieni presente che per prendere questi oggetti dovrai utilizzare qualche granata chaff in più.



1- Prima di avanzare nel corridoio prendi la scatola di granate chaff alla tua sinistra (immagine 1).

2- Passa alla visuale in prima persona (tasto ▲ premuto) per osservare il corridoio davanti a te.

3- Una razione di cibo si trova alla fine del corridoio; evita le due trappole sul pavimento e le telecamere.

4- Dopo aver selezionato gli occhiali termici non avrai difficoltà a scorgere le trappole davanti a te (immagine 2). Discendi il corridoio, muovendoti lungo il muro sul lato sinistro o su quello destro, fino a raggiungere la razione di cibo (immagine 3).

5- Prendi la razione di cibo alla tua sinistra (o alla tua destra), quindi posizionati contro il muro di sinistra (a sinistra sulla mappa), senza procedere oltre.

6- Deseleziona gli occhiali termici e seleziona la scheda LV 7. Nello stesso tempo seleziona le granate chaff dal tuo inventario sulla destra (tasto R2 per visualizzarli).

7- Una volta che sei pronto lancia una granata chaff e corri alle scale che sono di fronte a te, dove devi salire (immagine 4).

8- Quando arrivi in cima volta sulla destra (immagine 5) e sali le scale: arriverai così a una piccola passerella, dove troverai 3 casse di missili Stinger. Prendile e lancia una seconda granata chaff.

9- Scendi dalle scale e, una volta arrivato in fondo, continua sulla tua sinistra senza fermarti. Arriva fino alla porta per trovare la quarta cassa di missili Stinger (immagine 6).

10- Prendi la cassa e apri la porta per penetrare nella base sotterranea.

IMMAGINE-1

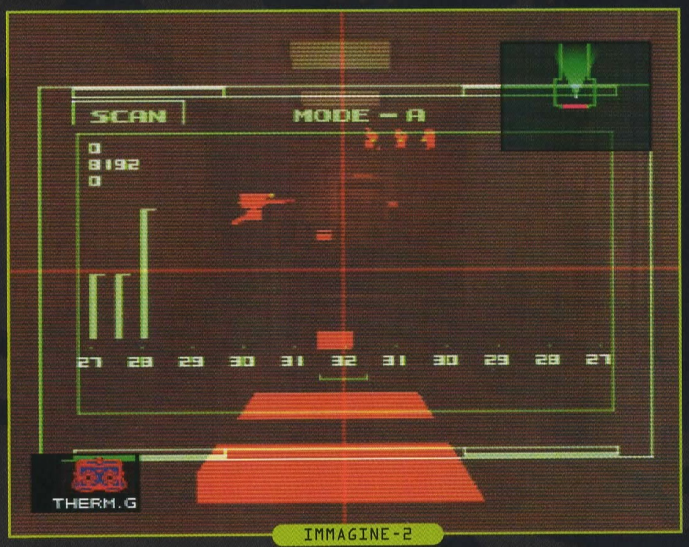


IMMAGINE-2

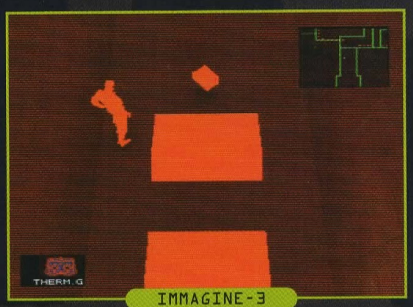


IMMAGINE-3

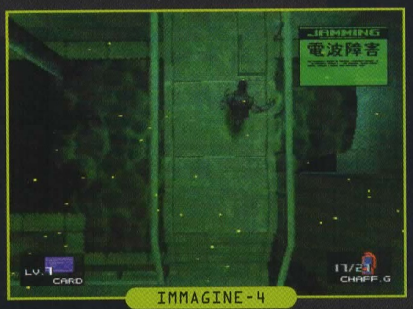


IMMAGINE-4

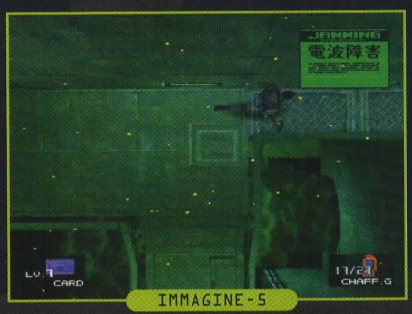


IMMAGINE-5

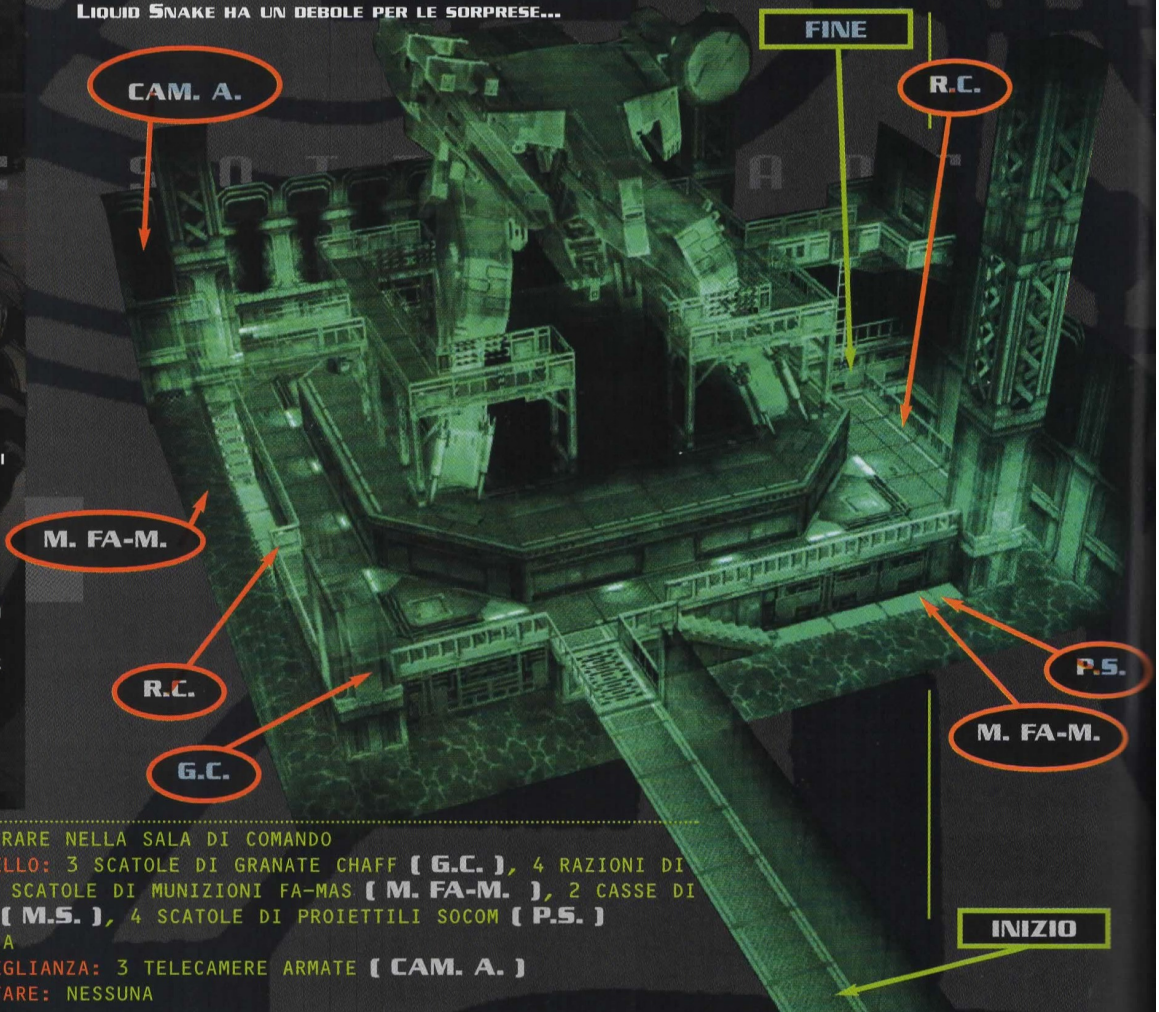
IMMAGINE-6

21- BASE SOTTERRANEA

21-1 BASE SOTTERRANEA 1

FINALMENTE SEI RIUSCITO A PENETRARE NELLA BASE DEL METAL GEAR REX! IL REX È IMPRESSIONANTE, DOMINA L'INTERO COMPLESSO CON LA SUA ENORME MOLE: È L'ARMA PERFETTA E DEVE ESSERE DISTRUTTO A OGNI COSTO. PIUTTOSTO STRANAMENTE SEMBRA CHE NEL SUO ENORME HANGAR NON CI SIA NESSUN APPARATO DI SORVEGLIANZA, SOLAMENTE UNA GUARDIA E UNA TELECAMERA ARMATA. LIQUID SNAKE ERA SICURO DEL FALLIMENTO DI SUO FRATELLO? È PER QUESTO MOTIVO CHE INTORNO AL METAL GEAR REX NON VI È UN IMPONENTE DISPOSITIVO DI SICUREZZA? SOLID SNAKE, CONSCIO DEL FATTO CHE FIDARSI È BENE MA NON FIDARSI È MEGLIO, RESTERÀ COMUNQUE IN GUARDIA CONTRO QUALSIASI IMBOSCATA. DEL RESTO ORMAI SI È CAPITO CHE LIQUID SNAKE HA UN DEBOLE PER LE SORPRESE...

UNA TELECAMERA DA NEUTRALIZZARE E UNA GUARDIA DA ELIMINARE. COMPORTATI COME AL SOLITO E SII PRONTO A CORRERE PER RAGGIUNGERE UN RIPARO. USA LE SCALE SE VIENI INDIVIDUATO E SAPPI CHE NELL'ACQUA RADIOATTIVA CHE CIRCONDA IL METAL GEAR REX CI SONO ALCUNI OGGETTI: LI PUOI INDIVIDUARE GRAZIE AGLI OCCHIALI TERMICI, MA DEVI ESSERE PARTICOLARMENTE VELOCE SE TE NE VUOI IMPADRONIRE.



OBIETTIVO: PENETRARE NELLA SALA DI COMANDO
OGGETTI NEL LIVELLO: 3 SCATOLE DI GRANATE CHAFF [G.C.], 4 RAZIONI DI CIBO [R.C.], 5 SCATOLE DI MUNIZIONI FA-MAS [M. FA-M.], 2 CASSE DI MISSILI STINGER [M.S.], 4 SCATOLE DI PROIETTILI SOCOM [P.S.]
NEMICI: 1 GUARDIA
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: 3 TELECAMERE ARMATE [CAM. A.]
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

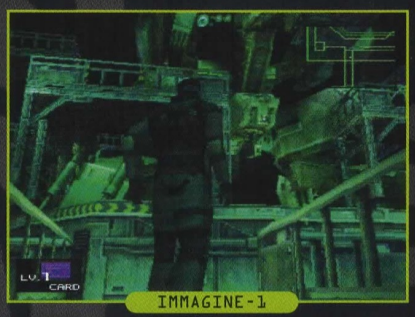


IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

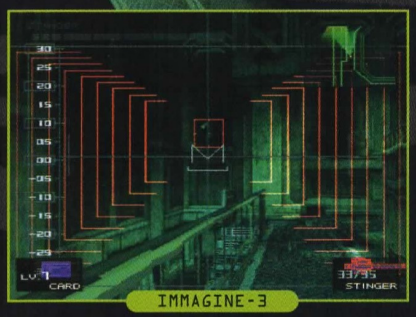


IMMAGINE-3

1- Nessuna minaccia immediata: avanza per il corridoio e fermati quando finisce per ammirare il Metal Gear Rex in tutto il suo splendore (immagine 1).

2- Gira quindi sulla tua sinistra e prendi la scatola di granate chaff che si trova poco lontano (immagine 2).

3- Seleziona il lanciamissili Stinger e distruggi la telecamera armata che si trova in alto, sul muro nella parte superiore sinistra della mappa (immagine 3).

4- Dopo averlo fatto procedi dritto verso il muro menzionato in precedenza: una volta arrivato qui gira a sinistra e scendi le scale.

5- Seleziona i tuoi occhiali termici per scoprire i diversi oggetti che si trovano nell'acqua (immagine 4).

6- Fai attenzione: quando entri nell'acqua radioattiva la tua vitalità diminuisce molto velocemente, per cui rimanici per il minor tempo possibile.

7- Inizia prendendo i proiettili Fa-mas vicino alle scale dalle quali sei appena sceso.

8- Torna quindi sul pontile che conduce alle scale e percorrilo tutto, lasciandoti indietro le scale, per raccogliere la razione di cibo che si trova vicino al muro più basso (immagine 5).

9- Ritorna alle scale e quindi nella parte alta del corridoio, proprio di fronte al Metal Gear Rex.

10- Muoviti lungo la ringhiera sulla tua destra (immagine 6) e discendi per la seconda scala per prendere gli oggetti.

11- Una volta sceso non entrare immediatamente in acqua, ma prosegui lungo il pontile: troverai una scatola di munizioni Fa-mas e una di proiettili Socom.

12- Per ridurre il tempo che trascorri nell'acqua radioattiva, entraci nel punto dove si trovano i proiettili Socom e poi muoviti velocemente verso destra (a destra sulla mappa).

13- Raggiungi la griglia in alto e prendi la razione di cibo.

14- Torna in cima alle scale e vai a destra (a destra sulla mappa) per salire l'altra scala (immagine 7).

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

21-2 BASE SOTTERRANEA 2

1. Dopo essere arrivato alla fine della scala prendi la scatola di granate chaff che si trova a destra, quindi torna alla scala e vai a sinistra lungo la passerella. Vedrai una scatola di munizioni Fa-mas.

2- Quando le hai prese ritorna sui tuoi passi e raggiungi la seconda scala, che è più in alto e alla tua sinistra. Sali (immagine 8).

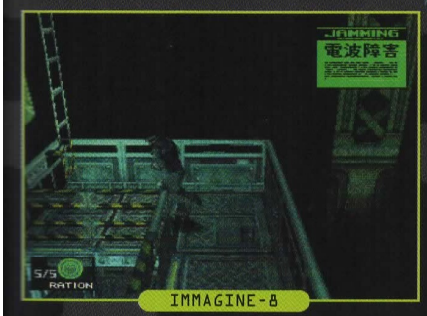
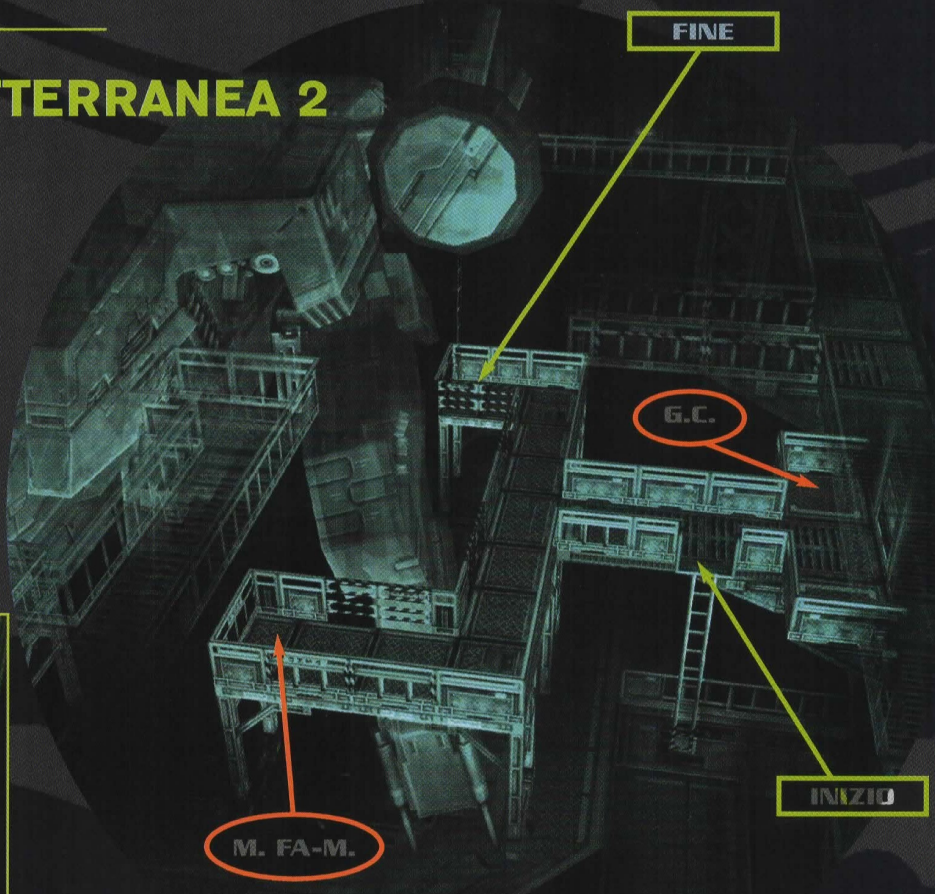
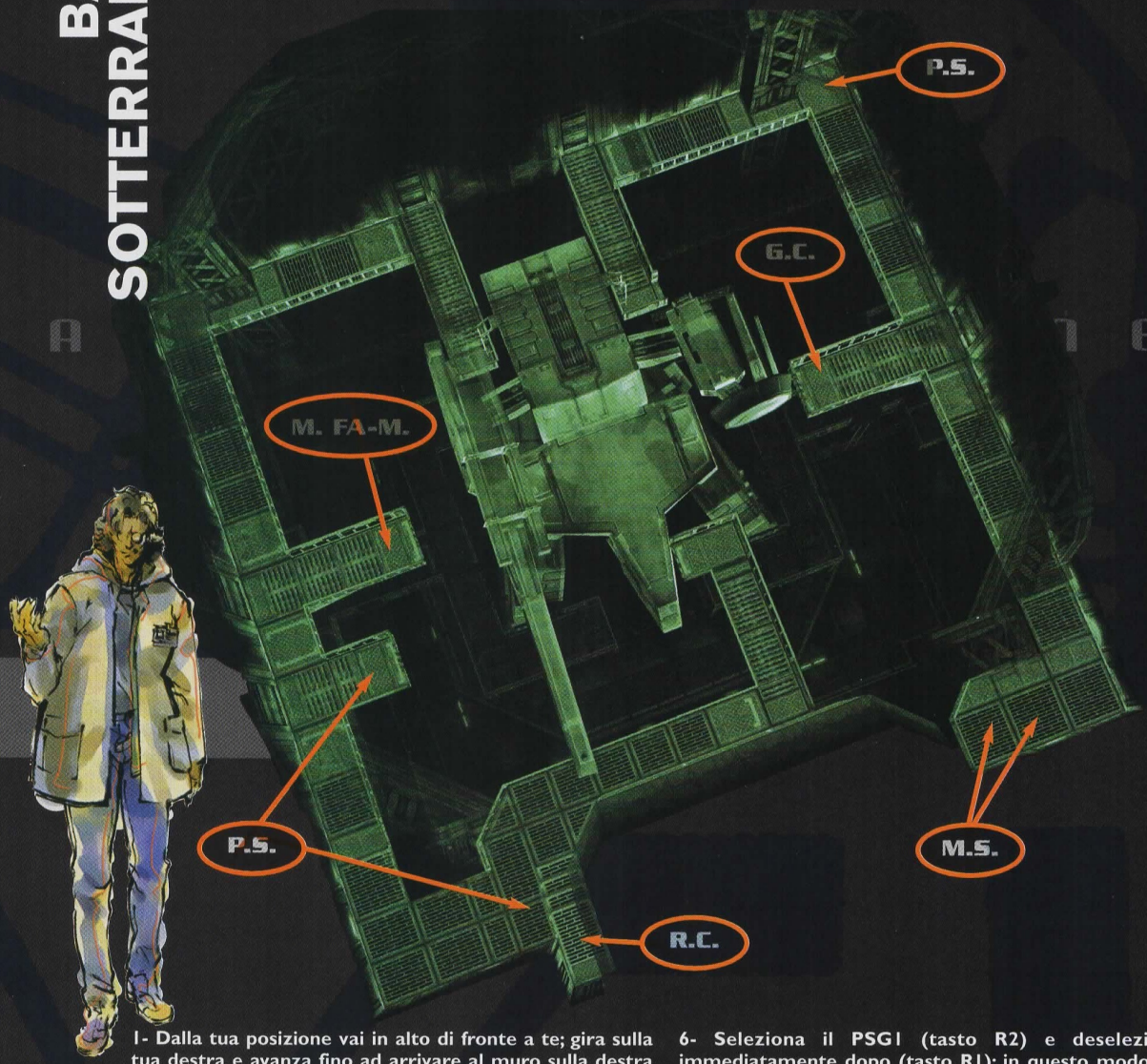


IMMAGINE-8



21- BASE SOTTERRANEA

21-3 BASE SOTTERRANEA 3



1- Dalla tua posizione vai in alto di fronte a te; gira sulla tua destra e avanza fino ad arrivare al muro sulla destra (a destra sulla mappa). Prendi i proiettili Fa-mas e continua lungo questa passerella: troverai una scatola di granate chaff, un poco più avanti sulla sinistra (a sinistra sulla mappa).

2- Prosegui verso l'alto e alla fine, sulla sinistra (a sinistra sulla mappa), prendi le due casse di missili Stinger.

3- Torna alla scala dalla quale sei salito e portati di fronte all'altra scala, che dovrai salire.

4- Arriverai così al posto di comando del Metal Gear Rex; scendi dalla seconda scala sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) per raggiungere l'altro lato.

5- Una volta sceso dalla scala segui il muro verso l'alto e poi gira a sinistra, raggiungi il muro sinistro (a sinistra sulla mappa) e portati in modo da essere di fronte alla passerella che si allontana verso il basso (immagine 9).

6- Seleziona il PSG1 (tasto R2) e deselezionalo immediatamente dopo (tasto R1): in questo modo sarai pronto a utilizzarlo rapidamente quando ti servirà.

7- Accucciati in direzione della passerella (immagine 10) e passa alla visuale in prima persona per osservare la guardia che, ancora lontana, esegue il suo giro di pattuglia.

8- Attendi con pazienza il momento in cui arriverà sulla tua stessa passerella, seleziona di nuovo il PSG1 e uccidilo restando a distanza (immagine 11). Non è necessario usare il Diazepam per evitare di tremare: sei a una distanza talmente breve che è quasi impossibile che mancare il bersaglio.

9- Ora ti sei liberato dell'unica minaccia; raggiungi la parte inferiore dello schermo e prendi la scatola di munizioni Fa-mas e quella di proiettili Socom, che si trovano sulle due piccole passerelle sulla destra (a destra sulla mappa). Prosegui verso il basso fino a quando trovi il muro, poi fermati.

10- Avanza verso destra (a destra sulla mappa) restando accanto al muro e prendi la scatola di proiettili Socom che si trova a sinistra (a sinistra sulla mappa) della piccola scala che sale verso la sala di comando (immagine 12).

11- Sali le scale per ascoltare la discussione tra Liquid Snake e Revolver Ocelot.

12- Una volta conclusa la discussione Ocelot spara al codice PAL (immagine 13) che cade in acqua tre piani più sotto. Come se questo non bastasse scatta l'allarme, che ti obbliga a scappare il più velocemente possibile.

13- Seleziona subito le razioni di cibo e le granate stordenti: dopo averne lanciata una, ripercorri i tuoi passi fino a tornare al primo piano, dove potrai trovare il codice PAL. Se siete stati individuati soltanto dieci volte, la scheda del codice PAL verrà inghiottita da un topo. Troverai il roditore al primo piano vicino alle acque radioattive (vedi la sessione Documenti Classificati).

IMMAGINE-9

IMMAGINE-10

IMMAGINE-11

IMMAGINE-12

IMMAGINE-13

Quando arrivi a questo piano prendi una delle due scale che conducono in basso nell'acqua, e seleziona i tuoi occhiali termici per prendere tutto l'equipaggiamento che ti può servire. Il codice PAL si può trovare in un qualunque posizione nell'acqua (immagine 14), non ha una posizione fissa. Nell'acqua si cela anche una bomba a tempo: se sei così sfortunato da raccoglierla, liberatene subito selezionandola (tieni premuto il tasto L2 sulla bomba) e quindi premendo il tasto ● per scagliarla via (immagine 15). Una volta che sei riuscito a trovare il codice PAL torna all'ingresso della sala di comando, al terzo piano della base sotterranea; seguendo la stessa procedura descritta in precedenza, uccidi la guardia sulla passerella. Prima di penetrare all'interno della sala di comando, seleziona il codice PAL, quindi lancia una granata chaff all'interno per disattivare le due telecamere (immagine 16). Entra nella stanza e raggiungi il computer sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) per inserirvi il codice PAL. Quando ci sei riuscito esci dalla stanza usando una seconda granata chaff e torna indietro al primo piano della base sotterranea, dove dovrai raggiungere il magazzino. Una volta arrivato qui restaci per circa tre minuti (immagine 17), poi guarda il codice PAL, che dovrebbe ora essere di colore blu chiaro che ti permetterà di inserirla nel secondo computer della sala di comando (immagine 18). Torna alla base sotterranea 3, seguendo sempre lo stesso percorso che hai usato per scendere al magazzino. Dopo aver inserito il codice PAL nel secondo computer, per riuscire a bloccare il lancio non ti resta che

IMMAGINE-14

IMMAGINE-15

IMMAGINE-16

21- BASE SOTTERRANEA

21-3 BASE SOTTERRANEA 3

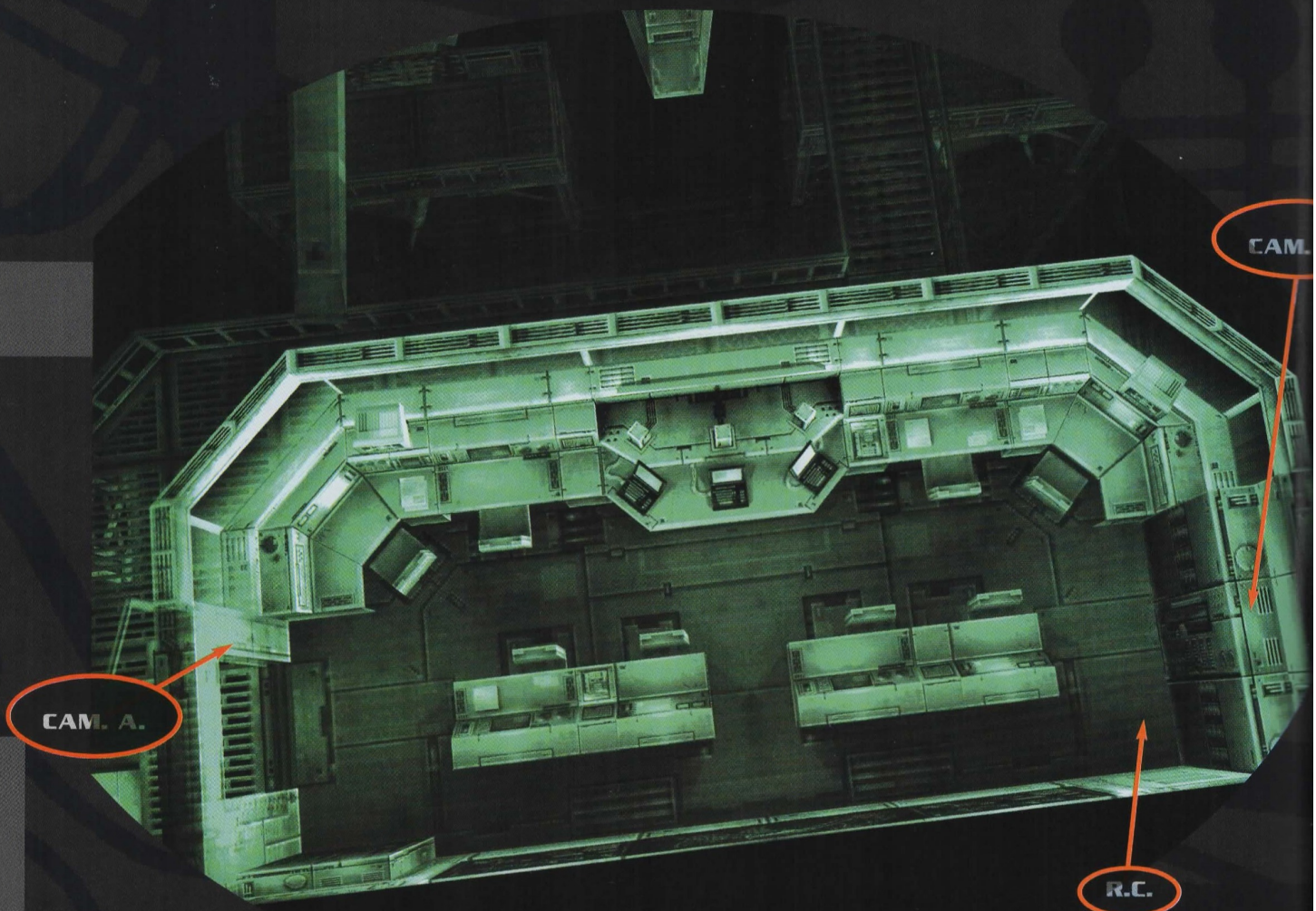
BASE SOTTERRANEA

IMMAGINE-17

IMMAGINE-18

IMMAGINE-19

BASE SOTTERRANEA



inserire il codice PAL anche nel terzo terminale. Per fare ciò devi tornare all'altoforno, passando dal Magazzino Nord, dal magazzino e dalle tre zone del montacarichi (in quest'ordine). Gli unici livelli che sono cambiati, o che ti possono creare dei problemi, sono il magazzino e l'altoforno: fai riferimento ai rispettivi rimandi nelle pagine di questi livelli.

Quando sei riuscito a tornare alla base sotterranea 3 e dopo aver ucciso la guardia con il PSG1 (immagine 19), raggiungi la piccola scala che conduce alla sala di comando. Seleziona il codice PAL e le granate chaff prima di entrare nel locale (immagine 20). Raggiungi il computer sulla destra (a destra sulla mappa): purtroppo, invece di arrestare il lancio ne hai avviato le procedure di esecuzione. Come se questo non fosse un problema sufficiente, il Maestro Miller ha gettato la maschera e si è rivelato essere in realtà niente altri che Liquid Snake, che ti ha manovrato fin dall'inizio della tua missione. Non avendo i codici di lancio, Liquid Snake ti ha in pratica utilizzato per concludere il suo lavoro. Dopo averti espresso la sua gratitudine per la tua gentilezza Liquid Snake fugge, non prima però di averti chiuso nella sala di comando, che inizia a riempirsi di gas nervino (immagine 21). Seleziona immediatamente la tua maschera antigas per limitare i danni provocati dal gas, quindi contatta Otacon con il Codec (frequenza 141.12) quattro volte di fila, senza chiudere il menu, per fargli sbloccare la porta e per poter uscire dal locale. Dopo alcuni secondi la porta si aprirà (immagine 22), ma prima di andartene ricordati di prendere la razione di cibo che si trova nell'angolo in basso a destra (a destra sulla mappa). Una seconda razione di cibo si trova proprio alla tua sinistra, in cima alle scale, non appena esci dalla sala di controllo. Potrai intanto vedere Liquid Snake che fugge verso destra (a destra sulla mappa): seleziona le razioni di cibo e le granate chaff e poi gettati al suo inseguimento (immagine 23). Il tuo malvagio fratello entrerà nel Metal Gear Rex per liberarsi di te una volta per tutte. Per lo scontro che ti attende avrai bisogno delle tue razioni di cibo, come pure della corazza per affrontare con maggiori possibilità di sopravvivenza il fuoco d'artiglieria proveniente dal Metal Gear Rex. Dal punto di vista militare, devi utilizzare le granate chaff e il lanciamissili Stinger per rispondere efficacemente agli attacchi di Liquid Snake.

IMMAGINE-20

IMMAGINE-21

IMMAGINE-22

IMMAGINE-23

22- LINEA DI RIFORNIMENTO

LINEA DI RIFORNIMENTO

9° BOSS: METAL GEAR REX

FINALMENTE È ARRIVATO IL MOMENTO DELLA VERITÀ: DEVI ELIMINARE LIQUID SNAKE. SEMBRA CHE QUEST'ULTIMO SIA INTENZIONATO A NON FERMARSI DI FRONTE A NULLA, PUR DI ESSERE SICURO DI UCCIDERE SOLID SNAKE. FIN DALL'INIZIO DELLA BATTAGLIA CI SONO DUE ELEMENTI IN GIOCO: LA DISTRUZIONE DEL METAL GEAR REX E LA VITA DI MERYL, CHE È TENUTA PRIGIONIERA. SOLID SNAKE DEVE COSÌ FRONTEGGIARE UNA MACCHINA PROGETTATA PER UCCIDERE, ALTA PIÙ DI DIECI METRI ED EQUIPAGGIATA CON ARMI POTENTISSIME: SE C'È UN UOMO IN GRADO DI FARCELA È SENZA DUBBIO LUI. DOVRÀ MOSTRARE QUANTO LA POTENZA SIA INUTILE, SE NON SI HA IL PIENO CONTROLLO SU SE STESSI. COME ALLEATO SOLID SNAKE RITROVERÀ UN SUO VECCHIO COMPAGNO, CHE SCEGLIERÀ DI COMBATTERE PER UNA GIUSTA BATTAGLIA, NEL TENTATIVO DI PORRE FINE ALLA MINACCIA RAPPRESENTATA DA LIQUID SNAKE.

PROFILO:

Il Metal Gear è dotato di tecnologia dell'ultima generazione e di svariate armi che lo rendono in grado di distruggere un'intera città; è infatti dotato di molte nuove tecnologie e di armamenti di vario genere. Dispone di due cannoni automatici di grosso calibro (immagine 1), di un laser a medio raggio (immagine 2) e di una batteria di missili nucleari per reagire alle situazioni estreme (immagine 3): sembra senza dubbio in vantaggio schiacciante contro Solid Snake. Per quanto esso sia grande e potente, la sua efficacia dipende direttamente dal suo pilota: l'impulsività e la mancanza di pianificazione di Liquid Snake renderanno relativamente facile da sconfiggere questa incredibile macchina da guerra. Per riuscirci dovrai rendere definitivamente inutilizzabile il sistema di guida dei suoi missili e i suoi cannoni. Attenzione, però: restando sempre a debita distanza! Dovrai agire nell'ordine indicato e restare fuori dalla portata delle sue armi convenzionali, sparando dei missili contro il bersaglio. Sfrutta le dimensioni della zona dove ti trovi per restare sempre in movimento ed evitare di essere individuato da Liquid Snake, che tenterà in ogni modo di colpirti. Ricordati che se ti fermerai ti tramuterai in un facile bersaglio e la tua morte sarà pressoché immediata. La battaglia ha luogo in due fasi distinte e ti obbligherà a fare sfoggio di tutta la tua destrezza, visto che dovrai contemporaneamente muoverti e attaccare.

OBIETTIVO: DISTRUGGERE IL METAL GEAR REX E UCCIDERE LIQUID SNAKE
OGGETTI NEL LIVELLO: 2 RAZIONI DI CIBO [R.C.], 3 CASSE DI MISSILI STINGER [M.S.], 1 SCATOLA DI GRANATE STORDENTI [G.S.], 1 SCATOLA DI GRANATE CHAFF [G.C.]
NEMICI: 1
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: NESSUNO
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

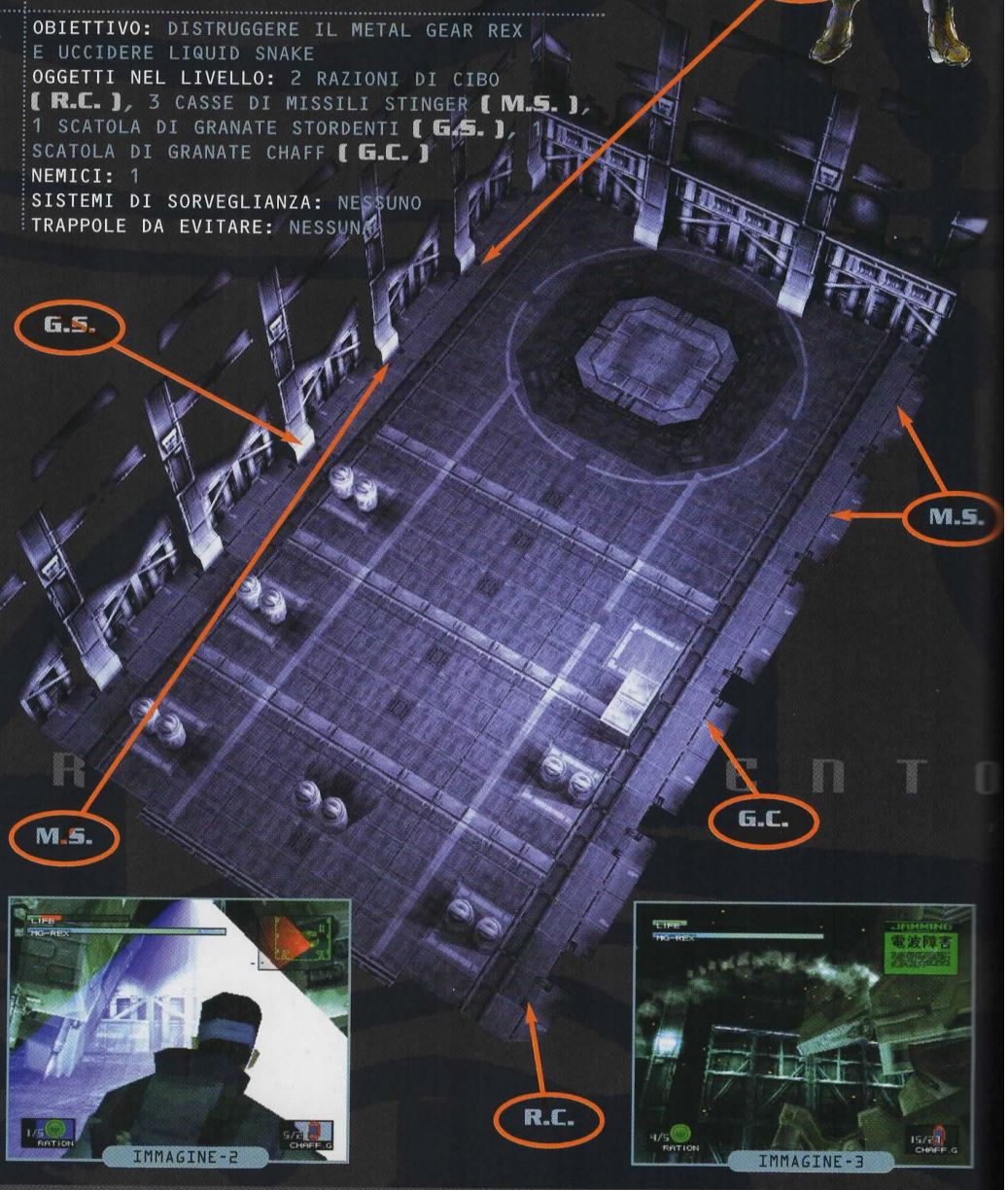


IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

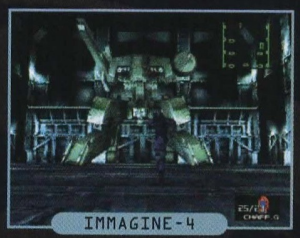


IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

IMMAGINE-8

IMMAGINE-9

IMMAGINE-10

IMMAGINE-11

IMMAGINE-12

IMMAGINE-13

IMMAGINE-14

IMMAGINE-15

IMMAGINE-16

TECNICA CONSIGLIATA:

1° fase:

1- Appena prima che il Metal Gear Rex inizi a muoversi, usa le granate chaff per disturbare il sistema di guida dei missili e i cannoni automatici (immagine 4).

2- Corri quindi nella parte bassa dello schermo e, quando arrivi vicino ai due barili, lancia un'altra granata chaff (immagine 5). Seleziona quindi il lanciamissili Stinger e spara il primo missile sotto al braccio sinistro del Metal Gear Rex cercando di colpire il suo radar a forma di disco (immagine 6).

3- Proprio come nello scontro con l'elicottero, una volta che il missile si dirige verso il suo obiettivo (immagine 7) devi deselezionare il lanciamissili Stinger per poterti nuovamente muovere.

4- Quando il missile impatta sul bersaglio allontanati dalla tua posizione di tiro, perché Liquid Snake sparerà i suoi missili contro il punto dal quale è stato attaccato (immagine 8).

5- Continuando a lanciare granate chaff, per rendere inefficaci le armi del nemico, portati al centro dello schermo, vicino a qualche altro barile, e prosegui lungo il muro di destra (a destra sulla mappa), in modo da porti sulla sinistra del tuo avversario (immagine 9).

6- Durante gli spostamenti prendi gli oggetti che si trovano vicino al muro, se ne hai bisogno, e spara un altro missile quando il Metal Gear Rex non ti può vedere (immagine 10).

7- Continua quindi verso la parte superiore della stanza, sempre restando lungo la parete di destra (a destra sulla mappa): dopo ogni nuova granata chaff fermati a sparare un missile contro il braccio sinistro del Metal Gear Rex, quindi riprendi immediatamente a girargli intorno, obbligandolo a voltarsi sulla sua sinistra (immagine 11).

8- Attacca sempre con questa tecnica, spostandoti in modo da restare sempre alle spalle del Metal Gear Rex. Per riuscirci dovrai girare per tutta la stanza, muovendoti lungo i muri da destra verso sinistra. Ogni volta che hai un buon angolo di tiro, fermati e lancia un missile (immagine 12).

9- Dopo che il bersaglio sarà stato colpito da 8 missili il braccio sinistro del Metal Gear Rex esploderà (immagine 13); Liquid Snake allora tenterà di schiacciarti. Interverrà però Gola Profonda, che altri non è che Gray Fox, che cercherà di eliminare Liquid Snake (immagine 14); sfortunatamente però non avrà nessuna possibilità contro il Metal Gear Rex e, nonostante il suo eroismo, morirà combattendo (immagine 15).

10- Dopo la morte di Gray Fox, Liquid Snake tornerà ad attaccarti, dando inizio alla seconda parte del duello.

CONSIGLIO: PUOI ANCHE TENTARE DI ELUDERE I MISSILI CHE LIQUID SNAKE RIESCE A LANCIARTI CONTRO. PER FARLO, MUOVITI VERSO IL METAL GEAR REX NON APPENA VIENE LANCIATO IL PRIMO MISSILE (IMMAGINE 16). IN QUESTO MODO POTRAI ANCHE PASSARE SOTTO DI LUI, RIPORTANDOTI ALLE SUE SPALLE (IMMAGINE 17).

IMMAGINE-17

22- LINEA DI RIFORNIMENTO

LINEA DI RIFORNIMENTO

2° fase:

1- Nella seconda fase della lotta contro il Metal Gear Rex devi cambiare obiettivo: ora il tuo bersaglio è il posto di pilotaggio, dove siede Liquid Snake (immagine 18).

2- Il tuo avversario ha imparato dai suoi precedenti errori e ora ti segue senza tregua, non concedendoti la benché minima possibilità di coglierlo alle spalle.

3- Lancia subito una granata chaff, poi allontanati il più possibile da lui, in modo da obbligarlo a ricorrere ai missili per colpirti (immagine 19).

4- Posizionati di fronte a lui e, con la visuale in prima persona, attendi fino a quando non vedi, sullo stesso livello di una delle sue braccia, delle scintille rosa che indicano il lancio di un missile (immagine 20). A volte, però, queste scintille non sono visibili: potrai vedere al loro posto la cabina di pilotaggio del Metal Gear Rex che si abbassa leggermente, immobilizzandolo per un istante (immagine 21).

5- Non appena ti accorgi del verificarsi di una di queste due situazioni avanza verso il Metal Gear Rex, per evitare i tre missili in arrivo (immagine 22).

6- Nel momento esatto in cui l'ultimo missile esplode dietro di te torna indietro (immagine 23) e attiva il lanciamissili Stinger per sparare un missile contro il posto di pilotaggio (immagine 24).

7- Continua a usare questa tattica con il procedere della battaglia, ricordandoti di controllare che la parola 'Jamming' resti sempre presente sul tuo schermo radar, a indicare che le granate chaff sono attive.

8- Se ne hai bisogno vai a recuperare le razioni di cibo e le granate chaff che si trovano in vari punti del locale (immagine 25).

9- Distruggi il Metal Gear Rex. Liquid Snake, ancora vivo, emergerà dal posto di pilotaggio per affrontarti nello scontro corpo a corpo finale .

IMMAGINE-18

IMMAGINE-19

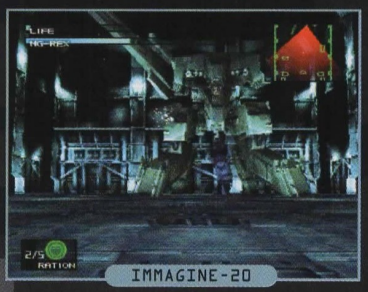


IMMAGINE-20

IMMAGINE-21

IMMAGINE-22

IMMAGINE-23

IMMAGINE-24

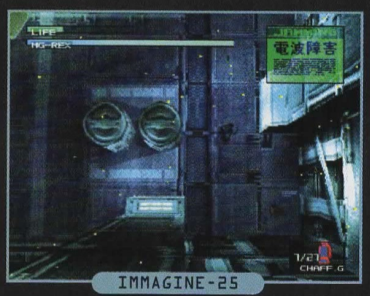


IMMAGINE-25

IMMAGINE-27

IMMAGINE-26

IMMAGINE-28

CONSIGLIO: ESISTE UN'ALTERNATIVA A QUESTA TECNICA. SE SEGUI CON ATTENZIONE QUESTA PROCEDURA NON PERDERAI NEMMENO UN PO' DI ENERGIA. DALL'INIZIO DELLA SECONDA PARTE DELLA TUA BATTAGLIA CON IL METAL GEAR, PORTATI PROPRIO SOTTO AL REX (IMMAGINE 26). PER SEGUIRE LA TUA ESATTA POSIZIONE, TIENI SEMPRE D'OCCHIO IL RADAR, E RICORDATI DI EVITARE IL LASER (IMMAGINE 27). QUANDO TI TROVI FUORI DAL CAMPO VISIVO DI LIQUID SNAKE, ATTENDI CHE IL METAL GEAR SMETTA DI MUOVERSI E SPARA UN MISSILE CONTRO IL SUO POSTO DI PILOTAGGIO (IMMAGINE 28). DOPO AVER SUBITO QUESTO COLPO IL METAL GEAR SI VOLTERÀ: ASSICURATI DI RESTARE SEMPRE AL DI FUORI DELLA SUA VISTA PER POTER RIPETERE IL PROCEDIMENTO.

10° BOSS: LIQUID SNAKE

LIQUID SNAKE È UN AVVERSARIO MOLTO DURO E, OVVIAMENTE, NON È DISPOSTO AD ARRENDERSI FACILMENTE. NONOSTANTE LA SUA RECENTE DISFATTA CON 'L'INVINCIBILE' METAL GEAR REX, LIQUID SNAKE È ANCORA DETERMINATO A MANDARE SOLID SNAKE A RIUNIRSI CON IL PADRE NELL'ALDILÀ. COME COMBATTENTE, EGLI EGUAGLIA LE DOTI DEL FRATELLO, CON UNA TECNICA CHE COMBINA ELEMENTI DELLA BOXE E DEL WRESTLING, E FARÀ RICORSO A TUTTI I TRUCCHI DISPONIBILI PER FAR PRECIPITARE SOLID SNAKE VERSO LA SUA MORTE, DIECI METRI PIÙ SOTTO. COME LA BATTAGLIA PRECEDENTE, ANCHE QUESTA SI SUDDIVIDE IN DUE FASI, E COME PRIMA DEVI RIUSCIRE A MUOVERTI E AD ATTACCARE IL TUO AVVERSARIO ALLE SPALLE. PER RENDERE PIÙ INTERESSANTE LA COSA, NON APPENA COMINCIA IL CORPO A CORPO UN CONTO ALLA ROVESCIA COMINCIA A SCORRERE: SE NON UCCIDERAI LIQUID SNAKE PRIMA DEL SUO SCADERE, LA BOMBA POSTA SUL CORPO DI MERYL ESPLODERÀ. UNA VOLTA CONCLUSA LA BATTAGLIA SCAPPERAI DALLA BASE: A SECONDA DEL TUO COMPORTAMENTO DURANTE LA TORTURA DI REVOLVER OCELOT, AVRAI COME COMPAGNO DI FUGA MERYL OPPURE OTACON.

IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

IMMAGINE-8

IMMAGINE-9

IMMAGINE-10

IMMAGINE-11

1° fase:

1- Per il momento Liquid Snake non si muove, lasciando a te l'onere del primo colpo. Accontentalo avvicinandoti e scambiando alcuni colpi (immagine 1).

2- Non appena ti avvicinerai Liquid Snake si allontanerà (immagine 2); in generale cercherà di prendere posizione in uno dei quattro angoli del posto di pilotaggio del Metal Gear Rex (immagine 3).

3- Anticipa i suoi movimenti e bloccane la traiettoria (immagine 4), in modo da poterlo colpire ancora prima che sia in grado di reagire (immagine 5).

4- Non appena hai portato a termine un tuo attacco riprendi a seguirlo, per poterne sferrare un altro (immagine 6).

5- Quando l'energia di Liquid Snake si sarà ridotta dei due terzi, il tuo avversario tenterà di ricorrere a una forma di combattimento più elementare.

2° fase:

1- Per prima cosa Liquid Snake indietreggerà, tentando di guadagnare lo spazio necessario per caricarti (immagine 7), nella speranza di farti cadere giù dal Metal Gear Rex.

2- Usa anche tu questa strategia, portandoti lontano da lui. Resta sempre in movimento e, non appena ti accorgi che sta partendo alla carica, spostati per evitarlo e attaccalo tranquillamente da dietro (immagine 8).

3- Quando invece il tuo avversario non si prepara a caricarti (immagine 9) corri direttamente contro di lui, portando a segno alcuni colpi (immagine 10) e quindi arretrando prima di concedergli la possibilità di contrattaccare.

4- Continua a combattere così fino a quando Liquid Snake non cade dal Metal Gear Rex (immagine 11).

CONSIGLIO: PER ESSERE CERTO DI RIUSCIRE A COLPIRE LIQUID SNAKE, QUANDO LO ATTACCHI CONTROLLA DI ESSERE SEMPRE PERFETTAMENTE ALLINEATO CON LUI.

Dopo aver sconfitto tuo fratello, avrai dieci minuti per fuggire. Dovrai lasciare la base prima che questa collassi sotto al bombardamento aereo che sta per scatenarsi sopra alla tua testa.

23- LA VIA DI FUGA

Dopo la distruzione del Metal Gear Rex e l'uccisione di Liquid Snake, tutto quello che ti resta da fare è abbandonare la base entro dieci minuti. Durante la tua fuga con il tuo compagno dovrai trovare un veicolo funzionante, sperando di riuscire a trovare con quello l'uscita. Le guardie, anche se ormai prive del loro capo, tenteranno ugualmente di ostacolarli... sei proprio sicuro che Liquid Snake sia morto? Nelle sue vene scorre il tuo stesso sangue e, considerando quello a cui sei sopravvissuto tu, devi concederti almeno il beneficio del dubbio.

A questo punto, raggiungerai l'uscita e arriverai alla grande porta esterna. Prima di riuscirci, però, dovrai uccidere tutte le guardie che ancora si trovano sul tuo percorso, per non dire che dovrai uccidere Liquid Snake una volta per tutte. In questo duello davvero finale, per una volta, ti troverai in una posizione di vantaggio, perché sul retro della tua jeep è presente una mitragliatrice, mentre Liquid Snake può contare solamente su un fucile automatico che, essendo sempre in movimento, non sarà per niente preciso. Potrai concludere facilmente la questione con Liquid Snake sparandogli contro in continuazione, colpendo la sua jeep con una serie di precise manovre a breve distanza. Lungo il tragitto verso la jeep puoi raccogliere tre razioni di cibo, che ti torneranno molto utili quando ti troverai per l'ultima volta faccia a faccia con Liquid Snake.

OBIETTIVO: ABBANDONARE LA BASE
OGGETTI NEL LIVELLO: 3 RAZIONI DI CIBO (R.C.)
NEMICI: 9 GUARDIE, LIQUID SNAKE
SISTEMI DI SORVEGLIANZA: 1 TELECAMERA (CAM.)
TRAPPOLE DA EVITARE: NESSUNA

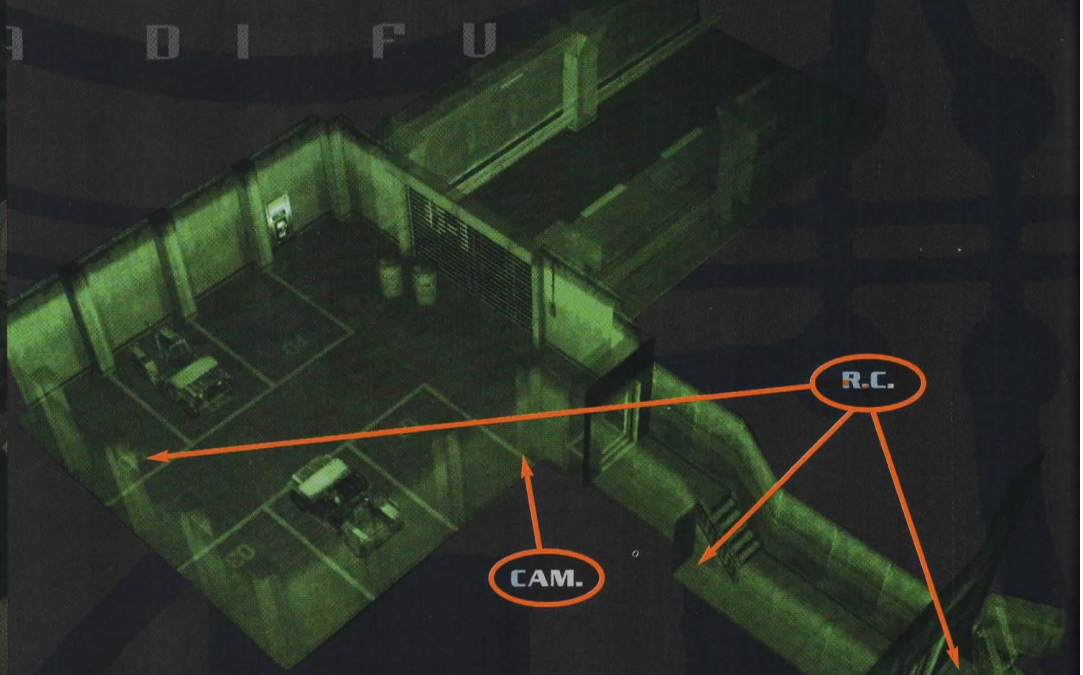


IMMAGINE-1

IMMAGINE-2

IMMAGINE-3

1- Dopo che il tuo compagno si è incamminato, torna indietro e prendi la razione di cibo che si trova dall'altro lato della porta (immagine 1).

2- Selezionala e ritorna nel corridoio. Procedi verso sinistra per trovare la seconda razione di cibo, in fondo alle scale (immagine 2).

3- Sali le scale per raggiungere il tuo compagno.

4- La telecamera che si trova sopra e a sinistra della porta farà scattare l'allarme e le guardie confluiranno nella zona del parcheggio.

5- Senza attendere il loro arrivo corri all'angolo sinistro lontano del parcheggio e prendi la terza e ultima razione di cibo (immagine 3). Mentre il tuo compagno avvia la jeep, muoviti intorno al veicolo evitando i colpi sparati dalle guardie (immagine 4).

6- Una volta che la jeep è pronta a partire salta a bordo e mettiti vicino al sedile del passeggero.

7- Prendi la mitragliatrice e spara (tasto ■), prendendo di mira i due barili che si trovano vicino alla griglia (usa i tasti direzionali a sinistra e a destra per mirare).

8- I barili esploderanno, liberando la strada davanti a te e permettendo alla jeep di avviarsi nel tunnel (immagine 5).

9- Una volta qui portati sulla tua destra (immagine 6), in modo che quando arriverai alla prossima barricata sarai pronto ad aprire subito il fuoco contro il barile di sinistra, per farlo saltare in aria.

10- Fai la stessa cosa con il barile di destra (immagine 7) e potrai proseguire nella tua fuga.

11- Per eliminare rapidamente le 3 guardie che stanno arrivando portati sulla sinistra (immagine 8), in modo da poter uccidere senza problemi quella sulla destra.

12- Spara alle guardie una per una: quando ne hai colpita una, passa a quella seguente. Continua in questo modo finché non saranno tutte a terra.

13- Dopo aver superato quest'ultimo ostacolo verrai raggiunto da Liquid Snake sulla sua jeep (immagine 9), che comincerà a spararti con il fucile automatico.

14- Per prima cosa si porterà dietro alla tua jeep, muovendosi rapidamente da sinistra a destra (immagine 10).

15- Non cadere nel suo tranello cercando di inseguirlo con i tuoi colpi: mantieni la mitragliatrice puntata al centro del tunnel e fai partire raffiche di colpi da destra a sinistra, con piccoli movimenti, per colpire Liquid Snake mentre si sposta (immagine 11).

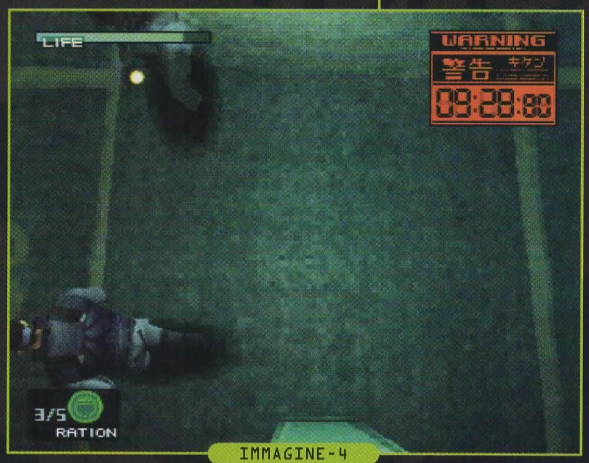


IMMAGINE-4

IMMAGINE-5

IMMAGINE-6

IMMAGINE-7

IMMAGINE-8

IMMAGINE-9

IMMAGINE-10

IMMAGINE-11

23- LA VIA DI FUGA

LA VIA DI FUGA

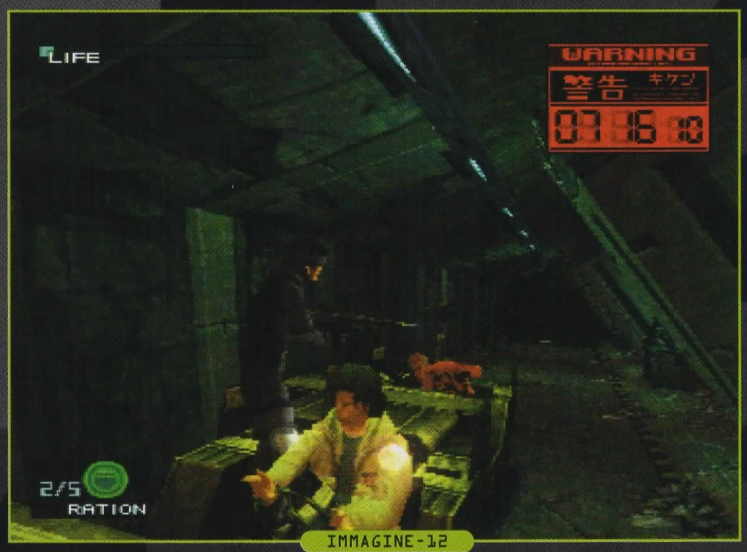


IMMAGINE-12

16- Dopo essere stato colpito alcune volte, Liquid Snake continua a seguirti in un secondo tunnel. Inoltre, senza smettere di sparare, sperona la tua jeep con la sua, per impedirti di prendere la mira con precisione (immagine 12).

17- Portati leggermente sulla sinistra (immagine 13) e, non appena urta nuovamente la tua jeep, lasciati spostare di poco sulla tua destra prima di spararegli (immagine 14).

18- Dopo essere uscito dal secondo tunnel ritornerai in quello principale, con Liquid Snake che si muove sempre rapidamente da destra a sinistra; usa lo stesso metodo descritto nelle righe precedenti (guarda di nuovo l'immagine 11).

IMMAGINE-13

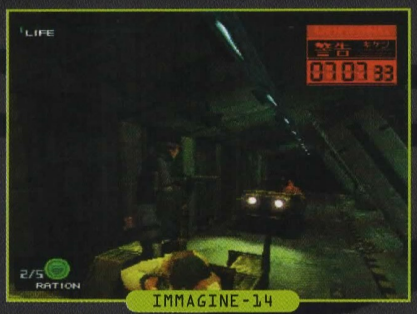


IMMAGINE-14

19- A questo punto Liquid Snake ti affianca e prende ad avvicinarsi e allontanarsi, sempre sparandoti (immagine 15).

20- Per ucciderlo senza subire danni portati leggermente sulla sinistra (immagine 16): da questa posizione potrai infine riuscire a colpirlo in modo definitivo (immagine 17).

21- Alcuni istanti dopo Liquid Snake tornerà ad avvicinarsi: tu non smettere di sparare (immagine 18). Dopo avergli inflitto altre due ferite arriverai all'uscita del tunnel (immagine 19).

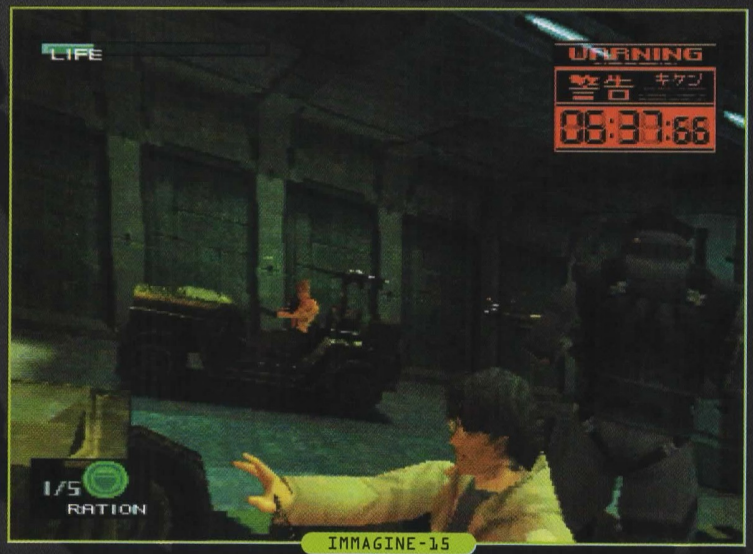


IMMAGINE-15

IMMAGINE-16

IMMAGINE-17

IMMAGINE-18

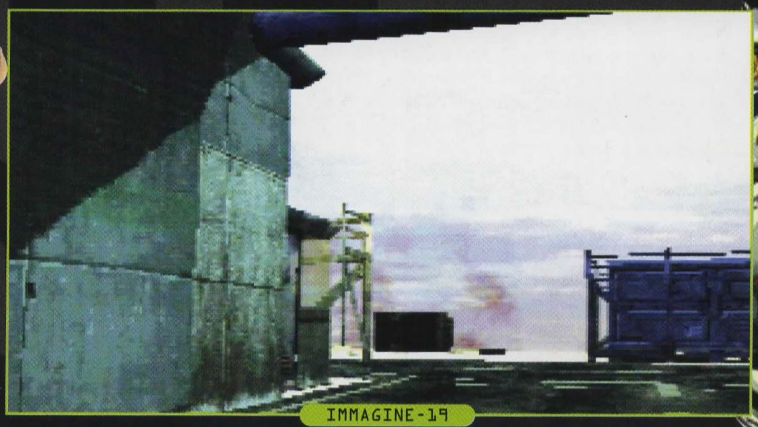


IMMAGINE-19

DOCUMENTI CLASSIFICATI

METAL GEAR SOLID È UN GIOCO COLMO DI DETTAGLI, PROFONDO E INTRIGANTE. CONTIENE UNA QUANTITÀ IMPRESSIONANTE DI SCENE DI INTERMEZZO SEGRETE E MOLTISSIMI OGGETTI NASCOSTI, ALCUNI DEI QUALI TI FORNIRANNO PARTICOLARI ABILITÀ, TORNANDOTI MOLTO UTILI NEL CORSO DELLA MISSIONE. ALTRI ANCORA NON HANNO ALCUN EFFETTO PRATICO SUL GIOCO, MA TI PERMETTERANNO DI CONOSCERE LE VITE E LE PERSONALITÀ DEI SUOI PRINCIPALI PROTAGONISTI. PER AVERE ACCESSO A TUTTE QUESTE NUOVE SCOPERTE DOVRAI, MOLTO PROBABILMENTE, COMINCIARE DALL'INIZIO UNA NUOVA PARTITA.

OGGETTI SEGRETI

STEALTH

Come si trova:

Devi finire almeno una volta il gioco completo con Otacon (a un qualsiasi livello di difficoltà): per riuscirci dovrai esserti arreso in una delle sessioni di tortura di Revolver Ocelot. Otacon, che ti è riconoscente perché gli hai salvato la vita, ti darà il suo prototipo di tecnologia ottica riflettente Stealth. A questo punto devi semplicemente salvare la partita, quindi caricare il gioco e cominciare normalmente. Il nome del salvataggio sarà evidenziato in giallo e la relativa icona mostrerà il volto di Otacon.

Descrizione:

Si tratta sicuramente dell'equipaggiamento più utile in assoluto: lo Stealth è un prototipo di dispositivo a tecnologia ottica riflettente, che permette a Solid Snake di mimetizzarsi nell'ambiente che lo circonda, risultando completamente invisibile alle guardie. Questo nuovo apparato ha lo stesso effetto anche con le telecamere, con i raggi laser e con i riflettori, anche se non funziona con i vari boss che dovrai affrontare. Questi ultimi, grazie alla particolare acutezza dei loro sensi, non si lasceranno trarre in inganno e individueranno immediatamente la tua posizione. Anche i cani lupo si accorgeranno di te, perché riusciranno ad annusare il tuo odore. Gli ultimi che ti potranno vedere sono i tuoi alleati, come Meryl oppure Otacon: se non ne fossero in grado, infatti, non ti potrebbero nemmeno essere d'aiuto.

BANDANA

Come si trova:

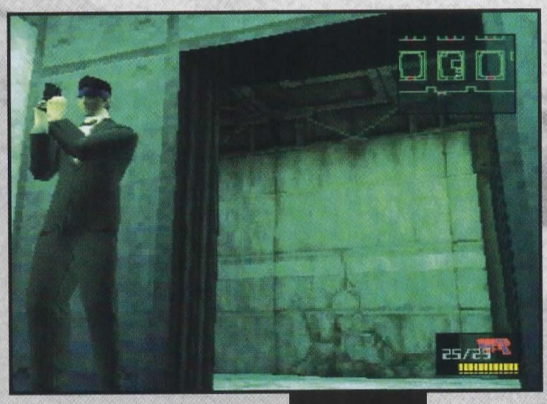
Devi finire almeno una volta il gioco con Meryl (a qualsiasi livello di difficoltà): per riuscirci dovrai resistere a tutte le torture alle quali ti sottoporrà Revolver Ocelot. Meryl, che ti sarà eternamente grata per averle salvato la vita, ti darà la sua bandana. A questo punto devi semplicemente salvare la partita, quindi caricare il gioco e cominciare normalmente. Il nome del salvataggio sarà evidenziato in giallo e la relativa icona mostrerà il volto di Meryl.

Descrizione:

Questo capo di vestiario è davvero di grande utilità. Anche se all'apparenza è innocuo, ti permette di usare una qualsiasi tua arma dotandola di una scorta infinita di munizioni: in questo modo ti risparmierai la fatica di tornare indietro ai livelli precedenti per raccogliere nuovi proiettili. Quest'oggetto non funziona solamente con le armi da fuoco, ma anche con tutte quelle da lancio o di posizione: nota però che ha effetto solamente se le armi di cui sei dotato sono già cariche quando lo ottieni.

IL GUARDAROBA DI METAL GEAR

SMOKING



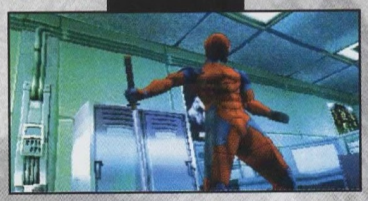
Come si trova:

Devi finire due volte il gioco, una con Meryl e una con Otacon, allo stesso livello di difficoltà (non importa quale). A questo punto devi salvare la partita, quindi caricare e cominciare a giocare normalmente (il salvataggio è evidenziato in rosso): dopo esserti tolto la tua muta subacquea, nell'ascensore della zona del molo, ti ritroverai in abito scuro.

Descrizione:

Un oggetto classico, irrinunciabile per l'agente segreto di successo. Lo Smoking non ha alcuna funzione specifica, ma dà un tocco di classe a tutta l'operazione.

IL NINJA CREMISI



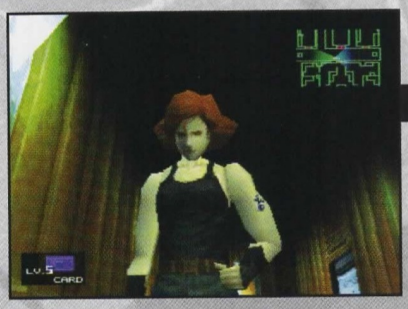
Come si trova:

Devi finire due volte il gioco, una con Meryl e una con Otacon, allo stesso livello di difficoltà (non importa quale). A questo punto devi salvare la partita, quindi caricare e cominciare a giocare normalmente (il salvataggio è evidenziato in rosso e con l'icona raffigurante il Ninja): da questo momento in poi ogni volta che Gray Fox farà la sua comparsa nel gioco la sua tuta sarà di colore cremisi e blu.

Descrizione:

La tuta del Ninja normalmente è di colore carne e blu, ma diventa in questo modo cremisi e blu e resta così per tutto il corso di gioco. Questa modifica non ha alcuna influenza sul comportamento di Gray Fox.

SEQUENZE ADDIZIONALI



LA TIMIDA MERYL

Quando ti trovi con Meryl, comincia a guardarla dall'alto in basso nella visuale in prima persona. Inizialmente lei chiederà a Solid Snake che cosa sta guardando con tanto interesse: se insisterai ancora nell'osservarla, Meryl arrossirà sempre di più. Infine ti ricorderà che ci sono ancora moltissime cose da fare e che ti devi occupare della tua missione senza perdere tempo...

DOCUMENTI CLASSIFICATI

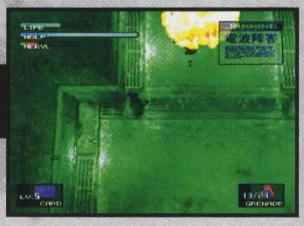
SEQUENZE ADDIZIONALI

UNA DONNA DI CARATTERE

Nonostante il fatto che Meryl sia priva di esperienza in battaglia, è stata anch'essa sottoposta a trattamento genetico, il che vuol dire che i suoi istinti di combattente sono molto affinati. Suo zio, il Colonnello Campbell, le ha inoltre impartito un'educazione di stampo prettamente militare. Ricordatene, perché se la colpirai Meryl reagirà rispondendoti con un potente e meritato schiaffone, che tra l'altro è estremamente difficile da evitare.

FARE LE COSE A DOVERE

Puoi metterti a sparare a Meryl, quando cade a terra colpita nell'imboscata di Sniper Wolf. Non appena lo fai, il Colonnello Campbell e altri ti rimproverano per il tuo comportamento. Fai attenzione, perché se continui a sparare a Meryl finirai per ucciderla: cerca perciò di non farlo prima di essere uscito dal passaggio sotterraneo.



JOHNNY SASAKI

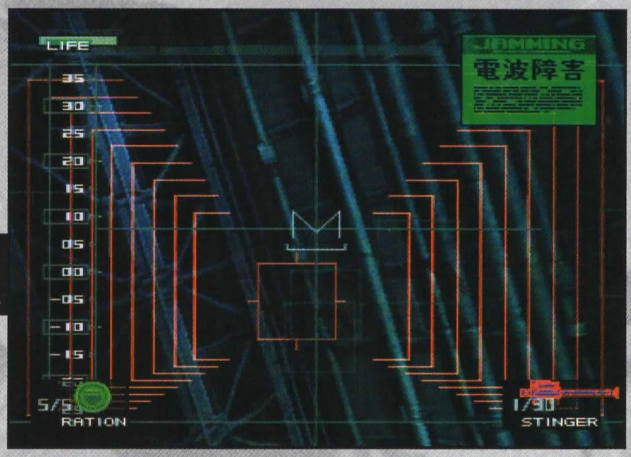
Dopo le sessioni di tortura con Revolver Ocelot, vai direttamente nella sala principale (dove sei stato torturato) senza colpire la guardia. Questa ti seguirà ma, appena prima di iniziare lo scontro, verrà colpita da violenti crampi allo stomaco. Sopraffatta dal dolore correrà in bagno: seguila e bussa alla porta, sentirai in risposta dei gemiti di dolore.

UN ALLEATO POCO CORAGGIOSO

Otacon si nasconde in un mobile durante il tuo combattimento con Gray Fox, nel laboratorio. Quando ne hai la possibilità, dai un colpo all'armadietto: in risposta sentirai un gemito pieno di paura.

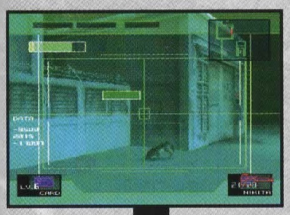
LE SIMPATICHE BESTIOLINE NERE CON LE ALI

Vulcan Raven, il grande sciamano, è sempre circondato dai corvi; mentre ti trovi nel montacarichi, appena prima del tuo scontro con lui, intorno a te volano alcuni di questi uccelli. Durante la discesa, li puoi uccidere per semplice divertimento: il lanciamissili Stinger è estremamente efficace per questo scopo, funziona alla perfezione. Un altro metodo, più tranquillo, è aspettare che uno dei volatili venga a posarsi sul guard-rail del montacarichi, per poi attaccarlo e ucciderlo. Puoi inoltre uccidere anche i topi nel passaggio sotterraneo, nella base sotterranea e nell'altoforno. Anche se questo continuo premere il grilletto può soddisfare i tuoi istinti primordiali, il Colonnello Campbell e Naomi Hunter ti ordineranno di smetterla subito con il tuo comportamento infantile.



FAR ARRABBIARE MEI LING

Contatta la sempre affascinante Mei Ling tramite Codec (la sua frequenza è 140.96): chiamala per tre volte consecutivamente, senza salvare. Dopo la terza chiamata, comincerà ad arrabbiarsi: non risponderà alle due seguenti chiamate e alla sesta tirerà fuori la lingua. Da questo punto in poi la reazione di Mei Ling a successive chiamate sarà una ripetizione di quanto visto dalla quarta alla sesta. Non appena salverai, tutto quanto tornerà alla normalità.



IL TENERO LUPETTO

Quando ritorni al nevaio dopo aver sconfitto Vulcan Raven, avvicinati al magazzino numero 7: vedrai il lupetto che avevi già incontrato nella caverna, il quale sarà contento di vederti e ti correrà attorno. Al contrario dei suoi simili adulti, non lo puoi ferire con nessuna delle tue armi.

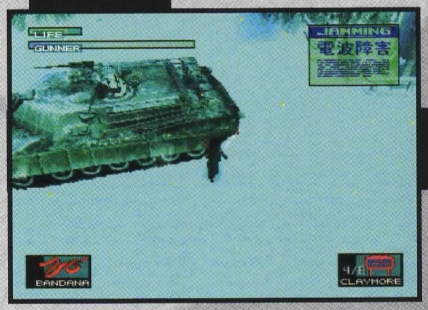
DOV'È FINITO IL CODICE PAL?

Se durante tutta la tua missione verrai individuato solamente dieci volte, quando Revolver Ocelot sparerà alla scheda del codice PAL che tieni in mano, essa cadrà e verrà inghiottita da un topo. Uccidi il roditore con una qualsiasi arma di tua scelta per recuperare il codice PAL.

USI ALTERNATIVI DEGLI OGGETTI

LA BOMBA UMANA

Il C4 è un esplosivo molto potente, il cui principale scopo è la distruzione di strutture e veicoli. Tu però puoi impiegarlo anche per trasformare uno dei tuoi nemici in un tuo alleato involontario, piazzando una carica di C4 su una guardia senza farti scoprire: non appena lo sventurato si sarà allontanato abbastanza, non dovrai fare altro che far detonare l'esplosivo. Il modo migliore per riuscire in questa operazione è l'impiego del dispositivo Stealth: puoi comunque farcela anche avvicinandoti di soppiatto a una guardia da dietro, strisciando a terra o creando un diversivo, per attaccarle addosso il C4. Per fare ciò seleziona l'esplosivo e, quando sei molto vicino alla guardia (senza toccarla, però), premi il tasto quadrato per posizionarlo. I bersagli più facili sono rappresentati dalle guardie che dormono o che sono in bagno.



SCONFIGGERE IL CARRO ARMATO

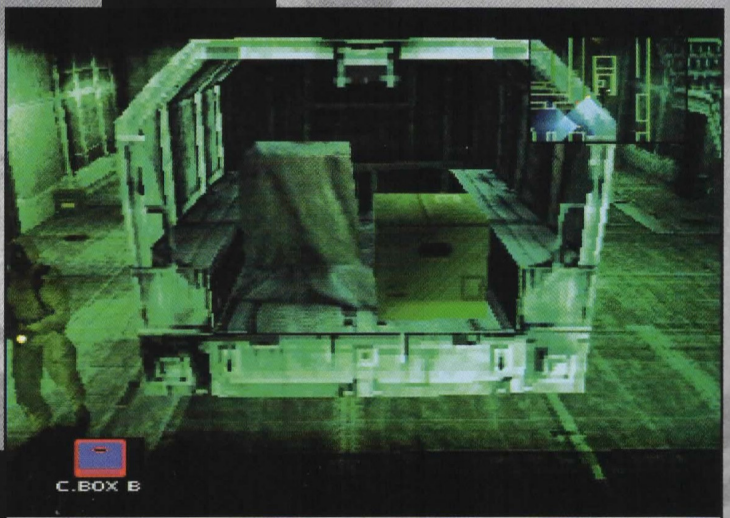
Ovviamente sei in netto svantaggio nel tuo scontro con il carro armato, considerata la sua potenza di fuoco e la sua portata di tiro. Puoi comunque limitare almeno la sua velocità utilizzando le granate chaff o posizionando le mine Claymore sotto i suoi cingoli: in questo modo li danneggerai seriamente, rallentando il carro armato in modo considerevole.

DOCUMENTI CLASSIFICATI

USI ALTERNATIVI DEGLI OGGETTI

L'ESPRESSO DELLA SCATOLA DI CARTONE

Le scatole di cartone non sono in realtà il tipico nascondiglio da agente segreto; in un primo momento, anzi, l'idea di utilizzarle per celare la propria presenza può apparire ridicola. In alcune situazioni, comunque, la cosa può essere inevitabile, per non dire che in questo modo ti puoi spostare molto velocemente all'interno della base. Nei diversi livelli si trovano tre camion da trasporto: nell'eliporto, nel centro di stoccaggio delle testate I e nel nevaio. Entrando in uno di questi camion e nascondendoti nella scatola che si trova al suo interno, verrai trasportato nel luogo stampato su quest'ultima.



CAMBIAMENTI DOPO AVER COMPLETATO IL GIOCO

SEQUENZE

Dopo aver completato il gioco almeno una volta, vai nella schermata dei titoli e apri il menu speciale. Seleziona l'opzione del teatro demo e potrai quindi sederti comodamente ad ammirare tutte le scene d'intermezzo del gioco, come pure tutte le conversazioni avute via Codec.

SCENA DI APERTURA

Dopo aver completato il gioco almeno una volta, la sequenza di apertura, nella quale Solid Snake arriva al molo, viene leggermente modificata. L'angolazione della telecamera che riprende Solid Snake mentre esce dall'acqua è diversa da quella originale.

COLONNA SONORA

Finisci il gioco per tre volte e la musica celtica che accompagna i crediti alla fine verrà sostituita dalla colonna sonora principale di Metal Gear Solid.

NOMI IN CODICE

Metal Gear Solid è un gioco molto complesso, dove la silenziosità e la prudenza sono spesso più utili della forza bruta. A seconda del tuo comportamento nella tua missione ti verrà assegnato un nome in codice e un grado. I nomi in codice sono assegnati a seconda della difficoltà alla quale hai giocato e del modo in cui hai portato a termine l'incarico.

GRADO 1

Facile: Hound • Normale: Doberman
Difficile: Fox • Estremo: Big Boss
Requisiti necessari: non essere stato scoperto più di 5 volte e aver ucciso un massimo di 25 nemici.

GRADO 2

Facile: Pigeon • Normale: Falcon
Difficile: Hawk • Estremo: Eagle
Requisiti necessari: finire il gioco in meno di due ore e trenta minuti.

GRADO 3

Facile: Piranha • Normale: Shark
Difficile: Jaws • Estremo: Orca
Requisiti necessari: uccidere almeno 250 nemici.

GRADO 4

Facile: Pig • Normale: Elephant
Difficile: Mammoth • Estremo: Whale
Requisiti necessari: usare più di 130 razioni.

GRADO 5

Facile: Cat • Normale: Deer
Difficile: Zebra • Estremo: Hippopotamus
Requisiti necessari: salvare più di 80 volte.

GRADO 6

Facile: Koala • Normale: Capibara
Difficile: Sloth • Estremo: Giant Panda
Requisiti necessari: finire il gioco in più di 18 ore.

GRADO 7

Facile: Chicken • Normale: Mouse
Difficile: Rabbit • Estremo: Ostrich
Requisiti necessari: raggiungere due requisiti dei gradi 4, 5 e 6.

GRADO 8

Facile: Puma • Normale: Leopard
Difficile: Panther • Estremo: Jaguar

GRADO 9

Facile: Komodo Dragon
Normale: Iguana
Difficile: Alligator • Estremo: Crocodile

GRADO 10

Facile: Mongoose • Normale: Hyena
Difficile: Jackal • Estremo: Tasmanian Devil

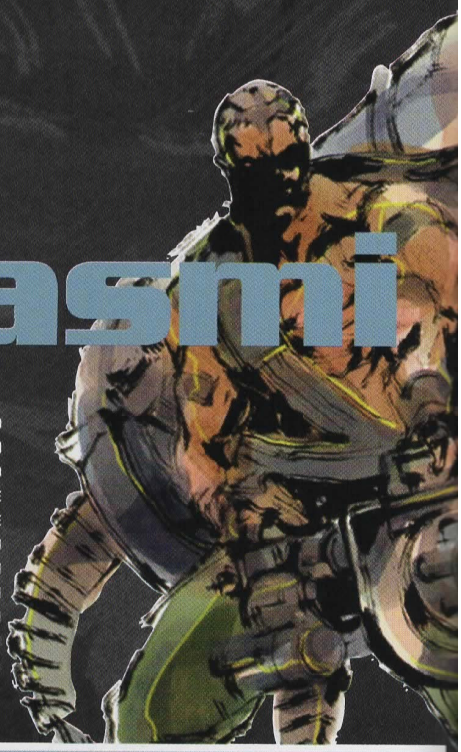
GRADO 11

Facile: Spider • Normale: Tarantula
Difficile: Centipede • Estremo: Scorpion

GRADO 12

Facile: Flying squirrel • Normale: Bat
Difficile: Flying fox • Estremo: Night Owl

la galleria dei fantasmi



PUOI USARE LA MACCHINA FOTOGRAFICA PER SCATTARE FOTOGRAFIE IN UN QUALSIASI PUNTO DEL GIOCO; QUESTE IMMAGINI POSSONO ESSERE SALVATE, ANDANDO A OCCUPARE DUE BLOCCHI SULLA TUA MEMORY CARD. IN SEGUITO PUOI APRIRE L'ALBUM DELLE FOTOGRAFIE, DALLO SCHERMO DEI TITOLI, PER AMMIRARLE. PUOI MODIFICARE I COLORI DI OGNI FOTOGRAFIA, COME PURE ASSEGNARE LORO UN NOME. LA MACCHINA FOTOGRAFICA HA PERÒ UNA FUNZIONE AGGIUNTIVA, OLTRE A QUELLA DI SCATTARE SEMPLICI FOTO RICORDO: IN PARTICOLARI LUOGHI E, A VOLTE, IN DETERMINATE CONDIZIONI, SULLE TUE FOTOGRAFIE VEDRAI COMPARIRE DEI FANTASMI. OGNUNO DI QUESTI SPETTRI RAPPRESENTA UN MEMBRO DELLA SQUADRA DI SVILUPPO DEL GIOCO: CI SONO IN TOTALE QUARANTUNO SPIRITI DA FOTOGRAFARE, ALCUNI DEI QUALI SONO VERAMENTE MOLTO DIFFICILI DA TROVARE. VOLENDO, PUOI ANCHE ESORCIZZARLI PER SCACCIARLI DALLE TUE FOTOGRAFIE. DI SEGUITO CI SONO TUTTE LE INFORMAZIONI NECESSARIE PER TROVARE I FANTASMI, INSIEME A TUTTI I LORO NOMI. NOTA CHE L'ORDINE SOTTOSTANTE NON È CRONOLOGICO.

MAKIMURA

ARMERIA SUD: apri la porta numero 4 dell'armeria sud. Non entrare nella stanza, ma resta sulla porta aperta. Fotografa l'angolo inferiore destro (a destra sulla mappa), controllando di inquadrare anche i tubi che entrano nel pavimento e le altre due tubature, che escono dal muro e vanno verso sinistra (a sinistra sulla mappa).

KUTOME

BASE SOTTERRANEA 3: non appena Revolver Ocelot ha sparato al codice Pal, scendi a recuperarlo nell'acqua radioattiva al primo livello, quindi ritorna alla base sotterranea 3, uccidi la guardia e, prima di entrare nella sala di comando, disturba le due telecamere con una granata chaff. Entra e mettiti con la schiena contro al computer di mezzo: fotografa la mappa del mondo sul muro di fronte a te.

TANAKA

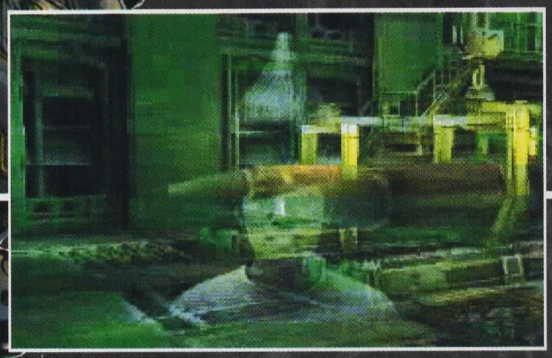
ELIPORTO: elimina la guardia di pattuglia intorno al camion, per essere certo che non ti possa scoprire, quindi posizionati di fronte alla guardia addormentata, restando però al di fuori del campo visivo della telecamera e fotografala. Nota che puoi scattare questa foto quando sei a sinistra (a sinistra sulla mappa) della guardia.

SHIGENO

ELIPORTO: portati vicino al container che si trova in fondo alle scale che conducono verso la balconata. Scatta una fotografia alla telecamera che si trova sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) delle scale.

YAMASHITA

CENTRO DI STOCCAGGIO DELLE TESTATE 1: arrivando dal canyon, appena dopo aver strisciato sotto alla grande porta di ferro del centro di stoccaggio 1, alzati e girati leggermente verso sinistra. Fotografa i due missili nucleari, facendo rientrare nell'inquadratura il bordo del container di sinistra. Devi riprendere anche le scatole coperte da un telone verde.

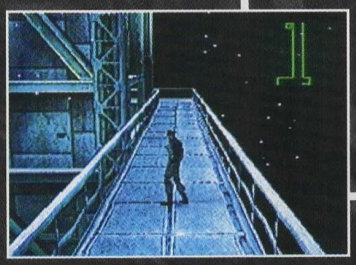


M.KOBAYASHI

HANGAR DEL CARRO ARMATO 1 - CELLA: quando Meryl se ne è andata, vai ad aprire la porta numero 1. Entra e scatta una fotografia a Johnny Sasaki, da qualsiasi posizione.

SCOTT DOLPH

IL CAMMINAMENTO: dopo aver ucciso le guardie con i tuoi missili, portati al centro del camminamento tra le due torri e voltati verso sinistra. Scatta una fotografia del parapetto di fronte a te, puntando la macchina fotografica verso il basso. Controlla che una parte dell'edificio sulla destra rientri nell'immagine.



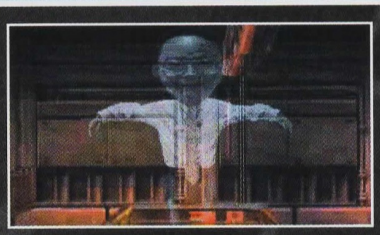
MURAOKA

IL MOLO: quando Solid Snake esce dall'acqua, portati con la schiena contro i due barili vicini alle scale. Girati verso la parte inferiore dello schermo e scatta una foto al tunnel dal quale sei arrivato.

ITO

HANGAR DEL CARRO ARMATO B1: devi solo fotografare il retro dell'ascensore per poter vedere questo fantasma.

YOSHIOKA



L'ALTOFORNO: non appena arrivi uccidi la guardia di pattuglia, quindi procedi sul passaggio verso sinistra (a sinistra sulla mappa) rispetto all'ascensore. Portati alla sua fine e scatta una foto al muro di fronte a te. Nota che questo è il muro con la crepa, quello che poi ti permetterà di accedere alla seconda parte del livello.

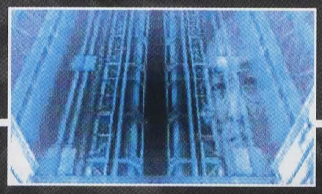
ISHIYAMA

ELIPORTO: è una buona idea eliminare tutti i soldati genetici, per poter scattare in pace la fotografia. Portati sul lato inferiore della piattaforma di atterraggio, vicino al lato della montagna sulla destra. Scatta una foto della terrazza sopra il riflettore sulla destra, accanto alla scalinata.

la galleria dei fantasmi

MORI

IL MONTACARICHI: esci dal montacarichi nella terza zona, che è congelata. Resta sul suo margine, con il magazzino dietro di te, e scatta una fotografia al montacarichi, riprendendo anche il pannello di controllo.



KINBARA

L'ALTOFORNO: portati con la macchina fotografica sull'ultimo gradino delle scale che scendono verso l'altoforno. Scatta una foto ai gradini che conducono in basso.

TOUGO

L'ALTOFORNO: raggiungi la zona dove ci sono i getti di vapore, nella seconda parte del livello. Vai verso sinistra (a sinistra sulla mappa), fino alle tubature sotto alle quali devi strisciare per recuperare la corazza e altri oggetti. Una volta arrivato voltati sulla destra (a destra sulla mappa), verso le due casse di missili Nikita, e scatta una foto.

MIZUTANI

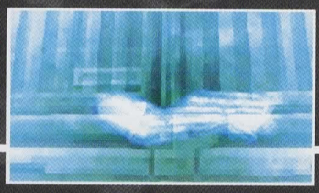
LINEA DI RIFORNIMENTO: non appena il Metal Gear si avvia e tu ti puoi muovere, lancia una granata chaff e scendi fino ai barili sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) della stanza. Portati allo stesso livello di quello centrale e voltati verso il basso. Scatta una fotografia ai due barili sulla sinistra (a sinistra sulla mappa), quelli proprio in fondo.

KOREKADO

CENTRO DI STOCCAGGIO DELLE TESTATE B1: vai nel bagno degli uomini sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) dell'ascensore. Portati a sinistra (a sinistra sulla mappa) della guardia intenta nei suoi bisogni e scatta una foto del vapore che sale dall'orinatoio.

TOYOTA

IL MAGAZZINO: dopo aver ucciso Vulcan Raven scatta una foto al container nel mezzo del magazzino. Nota che per fotografare il fantasma devi fare una fotografia di un qualsiasi lato del container.



SASAKI

LA SALA DI COMANDO: portati di fronte alla scrivania e scatta una foto alla sedia e ai cinque dipinti sul muro.

KOZYOU

IL CANYON: raggiungi la cisterna dell'acqua che si trova in alto al canyon e sulla destra (a destra sulla mappa), quindi portati tra il margine destro della montagna e la cisterna stessa. Scatta una fotografia della cisterna, inquadrando le due tubature e il piccolo blocco di metallo.

SONOYAMA

LA SALA MEDICA: prendi prima il tuo equipaggiamento, quindi portati dietro alla macchina della tortura. Scatta una foto al retro di essa.

SHIMIZU

LA CAVERNA: striscia sotto il primo tunnel che ti conduce nella zona con i cani lupo, quindi portati di fronte all'altro tunnel, ad alcuni metri di distanza. Da qui scatta una fotografia al tunnel che hai appena attraversato.

OKAJIMA

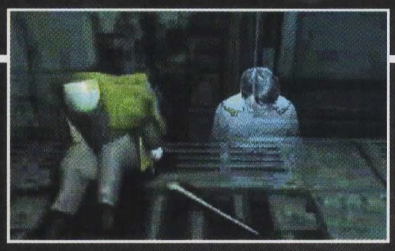
SALA MEDICA: dopo aver raccolto il tuo equipaggiamento dalla camera della tortura ritorna nella tua cella. Portati di fronte a Donal Anderson, leggermente sulla sinistra, e scatta una foto del suo corpo che comprenda anche una parte del muro a destra del medesimo.

MUKAIDE

LA CAVERNA: uccidi tutti i cani lupo, in modo da poterti muovere in tutta tranquillità. Portati di fronte alla pozza d'acqua che si trova all'intersezione dei tre percorsi e voltati verso destra (a destra sulla mappa): scatta la foto alla pozza ai tuoi piedi.

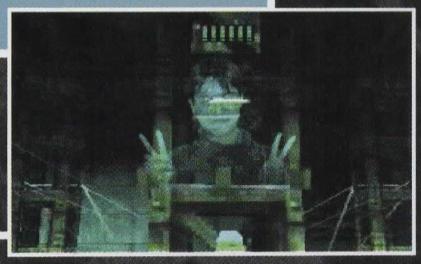
NISHIMURA

ARMERIA SUD: dopo la morte di Kenneth Baker, portati di fronte al suo corpo e vicino al pilastro più alto, sulla destra. Punta la macchina fotografica sul corpo, facendo rientrare nell'inquadratura la porta a destra.



ONODA

ARMERIA SUD: all'inizio del tuo scontro con Revolver Ocelot, mettiti di fronte a Kenneth Baker e scatta una foto del presidente della ArmsTech Inc., controllando di non riprendere Revolver Ocelot.

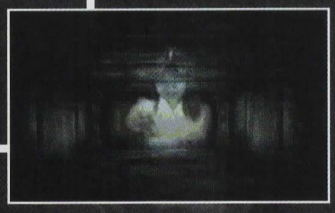


KITAO

L'HANGAR DEL CARRO ARMATO 1 - CELLA: una volta che Donald Anderson, vale a dire Decoy Octopus, è morto, scatta una fotografia al suo corpo, da qualsiasi angolazione.

YOSHIMURA

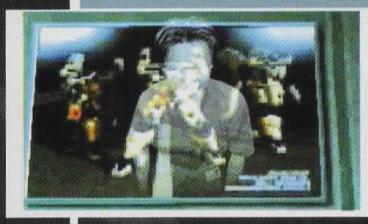
CONDOTTO DI VENTILAZIONE - INGRESSO B: arrivando dall'eliporto attraverso l'ingresso B del condotto di ventilazione, raggiungi la griglia dalla quale puoi entrare nell'hangar del carro armato. Girati verso la razione in fondo al condotto e scatta una foto.



HIRANO

MONTACARICHI: raggiungi la fine della piattaforma nella prima zona e mettiti con le spalle contro la parete. Scatta una foto del pozzo in cui discende la piattaforma.

KOJIMA

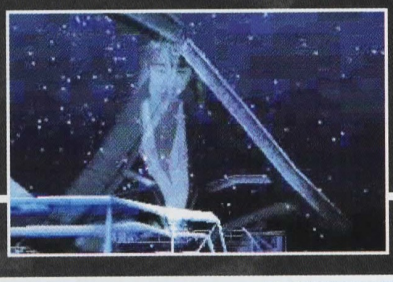


IL LABORATORIO: portati di fronte ai pannelli di controllo in alto a destra (a desta sulla mappa), dal lato destro della stanza. Scatta una foto della seconda immagine di Policenauts (quella con i robot), che si trova davanti a te. Questo è il fantasma di Hideo Kojima, il creatore dei giochi della serie di Metal Gear.

la galleria dei fantasmi

SATO

IL TETTO/TORRE DI COMUNICAZIONE A: una volta che Liquid Snake ha distrutto l'unico passaggio alla seconda torre, vai in alto a destra (a destra sulla mappa) della torre delle comunicazioni A. Fermati nel punto da cui ti puoi calare e fotografa il parapetto distrutto, che penzola nel vuoto. Controlla di avere nell'immagine l'antenna satellitare, che sta penzolando sotto al parapetto.



MATSUHANA

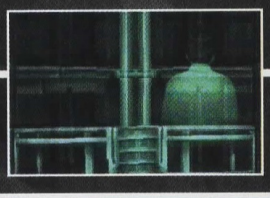
CENTRO DI STOCCAGGIO DELLE TESTATE B2: prima di combattere con il Ninja, ti trovi in un corridoio pieno di guardie morte. Un breve intermezzo ti mostra il Ninja che finisce la sua ultima vittima: subito dopo la sua conclusione, scatta una foto alla guardia morente.

NAKAMURA

IL PASSAGGIO SOTTERRANEO: dopo il tuo confronto con Sniper Wolf portati contro il muro di sinistra (a sinistra sulla mappa) o contro quello di destra (a destra sulla mappa), di fronte alla pozza del sangue di Meryl. Scatta una foto al sangue.

UEHARA

CENTRO DI STOCCAGGIO DELLE TESTATE: nell'ascensore, a un qualsiasi livello, scatta una foto al suo retro.

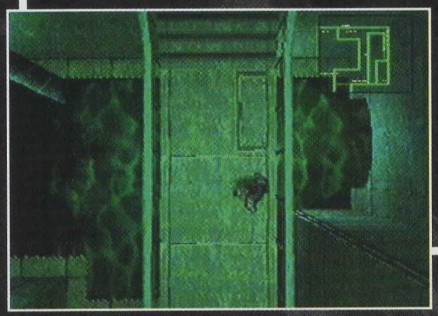


SHINKAWA

IL PASSAGGIO SOTTERRANEO: alla fine del passaggio sali le scale che conducono verso la passerella. Una volta che ci sei arrivato portati vicino al primo dei tre pilastri: girati a sinistra e scatta una foto al pilastro centrale.

NEGISHI

LA BASE SOTTERRANEA NORD: dopo aver evitato le due trappole e aver preso la razione, vai al centro della passerella, dove le telecamere armate non ti possono colpire. Girati verso il torrente sulla sinistra (a sinistra sulla mappa) e abbassa leggermente la macchina fotografica, per riprendere sia il torrente sia il parapetto.



KANEDA

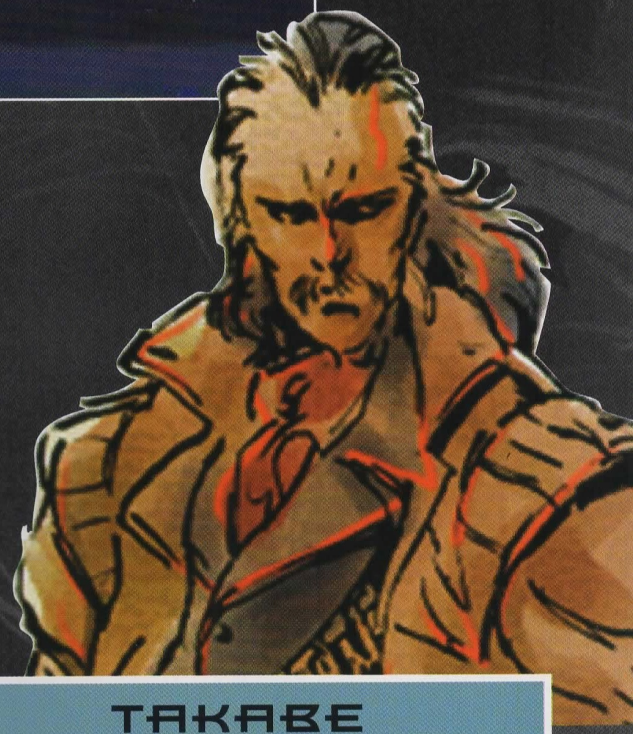
CENTRO DI STOCCAGGIO DELLE TESTATE B1: dopo il tuo confronto con il Ninja vai a trovare Meryl, che si trova nella stanza principale del livello B1. Seguila nel bagno delle signore: non raggiungere l'altra estremità della stanza, ma vai a posizionarti vicino al muro di sinistra (a sinistra sulla mappa). Girati verso destra, in modo da guardare i tre specchi sulla parete e fotografa il tuo riflesso in uno di questi.

FUKUSHIMA

L'ELIPORTO: comincia con l'andare vicino al container che si trova nei pressi dell'ascensore che hai preso al molo. Portati tra l'ascensore e il container e scendi fino al margine del dirupo: guarda il mare, lasciando l'eliporto alla tua destra, e scatta una foto del mare e del cielo che si trovano di fronte a te.

SHIKAMA

IL CENTRO DI STOCCAGGIO DELLE TESTATE B2: vai a metterti esattamente nel punto da cui hai sparato il missile, proprio appena di fronte al pavimento elettrificato, e fotografa il corridoio.

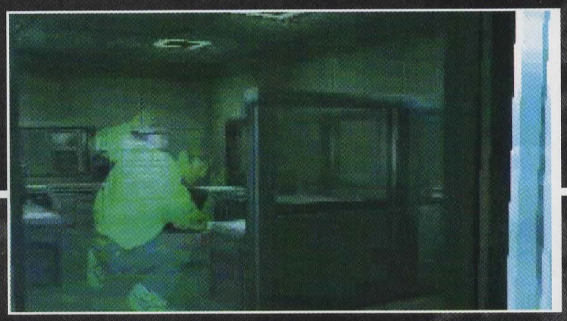


KIMURA

LA BASE SOTTERRANEA 3: per scattare la fotografia senza preoccupazioni, elimina tutte le guardie che pattugliano il piano. Portati quindi di fronte alle scale che conducono alla sala di comando; girati leggermente verso la tua destra e scatta una foto al braccio artigliato del Metal Gear, a sinistra (a sinistra sulla mappa), facendolo rientrare nell'immagine. Puoi usare qualsiasi angolazione per scattare la fotografia: vai di fronte al Rex e, dopo aver girato verso sinistra, scatta una foto alla punta dell'artiglio.

TAKABE

IL LABORATORIO: raggiungi i grandi computer circondati da una parete divisoria con finestre e portati esattamente dove si trovava la tua prima razione durante il tuo combattimento con il Ninja. Attraverso la finestra, scatta una fotografia della sezione inferiore mediana.



Y. KOBAYASHI

IL CANYON: dopo la tua battaglia con il carro armato vai verso le due rocce in fondo al canyon, sulla sinistra (a sinistra sulla mappa). Mettiti con la schiena contro la roccia più alta, di fronte alla più piccola, e scatta una foto della zona centrale della rocca più bassa.

crediti

PER ULTERIORI INFORMAZIONI, VISITA L'UNICO SITO WEB UFFICIALE EUROPEO DI METAL GEAR SOLID:

Regno Unito: www.metalgear.co.uk
Germania: www.metalgear.de
Italia: www.metalgear.it

LA GUIDA STRATEGICA UFFICIALE DI METAL GEAR SOLID È UNA CO-PRODUZIONE DI CYBER PRESS PUBLISHING S.A. E DI PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED.

Direttore del progetto – Konami Europa: Hans-Joachim Amann

Direttore di pubblicazione – CYBER PRESS PUBLISHING Marc Andersen
Direttori editoriali – CYBERPRESS PUBLISHING: Jean-Marc Demoly, Claude Lucas
Direttori editoriali– piggyback interactive: Louie Beatty, Vincent Pargney
Editore – CYBER PRESS PUBLISHING: Stéphane Rakotondrainbe
Editore – piggyback interactive: Liam Beatty
Supporto editoriale: Oliver Prézeau, Ho Utsumiya
Direttore creativo – CYBER PRESS PUBLISHING: Dominique Desseigne
Manager di produzione – CYBER PRESS PUBLISHING: Isabelle Derveaux
Primo revisore – CYBER PRESS PUBLISHING: François Gabert
Revisori – CYBER PRESS PUBLISHING: Richard El Mestri ,Agnès Sempéré, Catherine Montagnon, Jane Perrone
Revisore – Kudos: Sue Ireland

VERSIONE TEDESCA
Editore: Eva Hoogh
Traduttori: Hans Hohmann, Manfred Kleimann, Klaus Segel
Impaginazione – KMF: Jan Solterbek, Guido Neumann
Coordinamento – KMF: Katharina Lohse

VERSIONE ITALIANA
Localizzazione italiana di Project Synthesis Srl - MILANO
Editore (Guru): Max Reynaud
Responsabile capo della localizzazione: Emanuele "Shin" Scichilone
Traduttore: Davide Solbiati, Leonardo Gajo
Impaginazione: Luca Reynaud
Revisori: Ambra Ravaglia, Silvia Fiorelli
Un ringraziamento speciale a Stefano Stalla – Halifax S.p.A.

Stampato da REG (Lagny s/ Marne – Francia)

Grazie alla squadra della Konami per il suo eccellente supporto, in particolare a:
Konami Europa: Kunio Neo, Axel Herr, Isao Ishihara, Christopher Heck
Konami Europa – Sede di Parigi: Rory Donelly, Olivier Perron, Stéphanie Petit
Konami Europa – Sede di Londra: Pete Stone, Dave Cox, Masanori Otani, Eddie Deighton (Dipartimento.X Limited)
Konami Computer Entertainment Japan Co., Ltd.: Hideo Kojima, Scott Dolph (ci scusiamo ancora per con il tuo e-mail server), Yoshikazu Matsuhana (l'esperto dei fantasmi)

CYBER PRESS PUBLISHING S.A.
Capitale sociale: 9,070,000 FRF
6, boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex - France
Presidente-Direttore Generale: Marc Andersen
Direttore Finanziario: Xavier de Portal
www.cyberpress-publishing.com

piggyback interactive limited
5 westmont court
monmouth road
london w2 4uu
inghilterra
info@piggybackinteractive.com

© 1999 KONAMI Europa GmbH. La guida strategica ufficiale di Metal Gear Solid è un prodotto con licenza di KONAMI Europa GmbH. Tutti i diritti riservati. La riproduzione o la trasmissione, in toto o in parte, e con qualsiasi mezzo, inclusi sistemi elettronici on-line e off-line, è proibita senza il preventivo permesso scritto di KONAMI Europa, Cyber Press Publishing e piggyback interactive.
"PlayStation" è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc.

Metal Gear Solid è un gioco originale sviluppato da Konami Computer Entertainment Japan. Konami Co., Ltd. si riserva tutti i copyright, i marchi di fabbrica e gli altri diritti di proprietà industriali rispetto a questo gioco. © 1998/1999 Konami Co., Ltd. Tutti i diritti riservati.

Un ringraziamento speciale a Anskje Kirschner e al personale del Bistro d'Asti

1SBN 57-3105 60

LA GUIDA STRATEGICA UFFICIALE

KONAMI

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

UNA GUIDA DI 148 PAGINE A COLORI ADATTA A PRINCIPIANTI ED ESPERTI

- Oltre 70 dettagliate mappe in 3-D di tutti i livelli
- Immagini ad alta qualità che illustrano le tattiche di gioco
- Locazioni precise di tutte le armi, trappole e telecamere di sorveglianza
- Le migliori strategie contro i nemici e i boss di fine livello
- Modalità di Addestramento VR spiegata dettagliatamente

- Tutti i trucchi, i segreti e le locazioni nascoste del gioco
- Spiegazione completa della trilogia di "Metal Gear"
- Biografie di tutti i tuoi nemici ed alleati

ISBN 2-913364-10-1

Metal Gear Solid © 1999 Konami Co., Ltd. All Rights Reserved.

9 782913 364103

L. 25.000